MEGAOCIO

Año 2
Nº21
Diciembre 1990
PVP:
400 ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM | CONSOLAS

Melilla 40 pts Incluido transporte

GUIA DE CONSOLAS

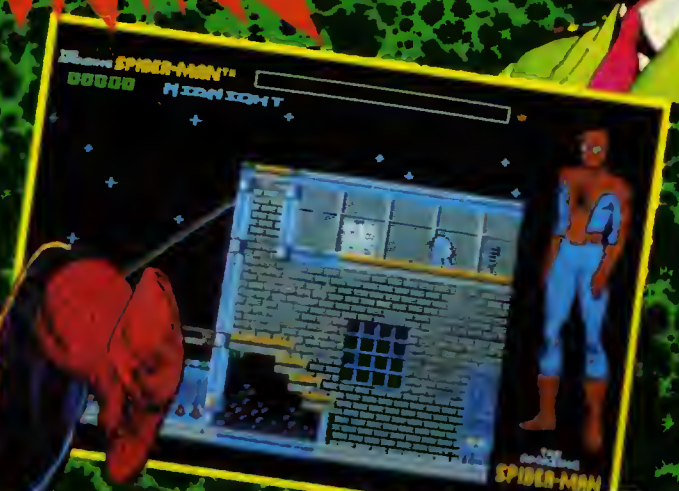






ESPECIAL NAVIDAD







SOLUCIONES

Khalaan ● Corporation

00021
8 414090 102971

Disney's

DuckTales

LA BUSQUEDA DEL ORO





PELIGRO

AVENTURA

MONTAÑAS DE DOLARES

DECORADOS EXOTICOS

EMOCIONES FUERTES

Acepte el desafío que le lanza Disney en una carrera loca alrededor del mundo irá a la búsqueda de la fortuna y de la gloria y se convertirá en el héroe más rico del mundo!! Para participar en esta aventura, deberá reunir todos sus talentos y su coraje - **¿TIENES LA PASTA DE UN HEROE?**

Adapta·o p…

TITUS

Disney SOFTWARE

Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64

Para más información o soporte técnico:
PROEIN S.A. - Marqués de Monteagudo, 22
28028 MADRID - Tfno. 361 04 32/05 29.

© The Walt Disney Company



MEGAOCIO

SUMARIO

Año II Num. 21

4. NOTICIAS Y ACTUALIDAD.

10. CHIP.
¿Qué consola comprar?

18. JUEGOS.
Spiderman, Caveman, Indianapolis, Shock and Wave, Panza Kick Boxing, Time Racer, Xiphos, Dan Dare III...

61. CONSOLAS.
Noticias y juegos.

68. LA GUIA DEL JUGADOR.
Solución a Khaalan y Corporation.

72. TRUCOS, POKES Y CARGADORES.

76. EL CAJON.

78. BIG CHIPO HISTORY.
Solucionamos todo tipo de aventuras.

80. AMSTRAD SINCLAIR OCIO.
La revista para los "veteranos" de los micros.

82. TRUCOS CPC.
Pequeños listados para tu ordenador.

84. EL BUZON DEL LECTOR.

86. CORREO.

88. COMPRO, VENDO, CAMBIO

90. LISTADOS.
Para Amstrad CPC, PC, Spectrum.

Editorial

Juegos en CD-ROM

Aunque de momento la tecnología CD no se ha introducido de lleno en los videojuegos y sólo ha experimentado pequeños avances por parte de un grupo limitado de empresas, en un breve futuro nos veremos comprando los últimos videojuegos del mercado en soporte CD para nuestro ordenador o consola, con gráficos y efectos de sonido dignos de las mejores películas.

No obstante a más de alguno os parecerá fantasía o pensaréis que queda mucho tiempo para que esto suceda, sin embargo, en Estados Unidos al igual que en muchos otros países es ya una realidad. En España, ya han sido distribuidos un limitado número de videojuegos en CD, la empresa SYSTEM 4 no hace mucho que lanzó una recopilación de veintitrés videojuegos para MSX en un solo disco compacto.

Y es que en este nuevo sistema todo son ventajas, dispone de 1.500 veces más capacidad que un disco magnético y tiene un coste de unas 150 pesetas frente a las 50 pesetas que cuesta la reproducción de un disco magnético. Si contamos con que muchos de los juegos que se editan hoy en día utilizan tres, cuatro e incluso hasta catorce discos, nos podremos dar cuenta de que producirlos va a resultar mucho más barato, vamos a ahorrar espacio y además el proceso de carga es más rápido.

Director: Luis Jorge Garcia. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Ricardo Palomares, César Valencia, David Burgos, José González y Javier Martín. **Diseño, Maquetación y Autoedición:** Juan M. Cabrero y Eugenio Berna. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Fotografía:** Mariano Rico. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Lerner, S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes 76 Duplicado 1.Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 80 37 *
El Editor no se hace necesariamente responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.



JUEGOS PARA LA CONSOLA AMSTRAD

La empresa francesa Loriciel ya ha preparado el lanzamiento de algunos de los primeros juegos que formarán parte del software de la nueva serie CPC+. Los juegos predestinados a tal fin son el conocido Tennis Cup, por sus versiones en la mayoría de los ordenadores y el hasta ahora inédito Copter 271, un juego de scroll vertical en el más puro estilo de los juegos mata-marcianos de las máquinas recreativas. Estos juegos estarán disponibles tanto para los ordenadores CPC+, como para la consola y serán distribuidos en breve por PROEIN S.A. en España.



SONIDO PARA TU PC



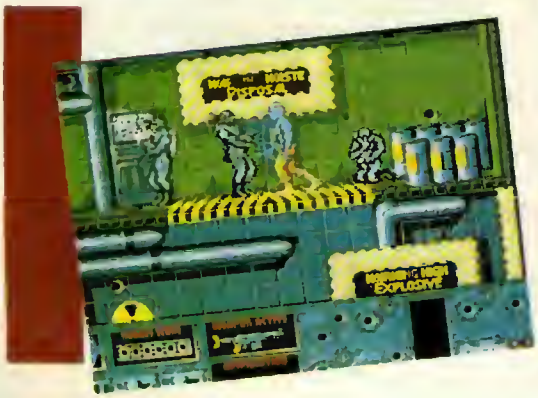
Sound Blaster es una tarjeta capaz de convertir cualquier PC en una auténtica orquesta, con unas prestaciones sorprendentes: 24 voces, sintetizador musical estereofónico C/MS con 12 voces, música FM, 1 canal para entrada y digitalización del sonido, compresión y descompresión de los ficheros de voz para ahorrar memoria, conector para joystick standard, interfaz MIDI, conector para la entrada de micrófono, amplificador estéreo (4W+4W) con control de volumen, soportada por una extensa librería de software. Incluye tres programas que muestran sus prestaciones: TALKING PARROT muestra las posibilidades del registro de sonido y reproducción a diferente frecuencia; VOXKIT herramienta para grabar, comprimir, almacenar y reproducir los sonidos digitalizados; e INTELLIGENT ORGAN que permite simular toda una orquesta con el teclado de un PC.

El distribuidor de este interesante producto es ABACO SOFT.

Juegos de Inteligencia

Está claro que los juegos de inteligencia son, en la mayoría de los casos, un tipo de software sencillo, sin complicaciones de programación y que guardan como característica común la adictividad. Quadrel no se queda fuera de este grupo, es un juego sencillo y claro. La misión es sencilla. En pantalla aparece un tablero con cuadrados y rectángulos que pueden pintarse de distintos colores siempre que no coincidan dos iguales en ninguno de sus lados (sí en diagonal). Para ello disponemos de una paleta de cuatro colores: amarillo, rojo, azul y verde, de los cuales poseemos una determinada cantidad. Perderá el jugador que no pueda poner en ninguna de las casillas. Los efectos de sonido son geniales y el menú de opciones muy completo. ya que podemos escoger si vamos a jugar en solitario, jugar contra un amigo, contra el ordenador (en cuyo caso podemos seleccionar el nivel de dificultad), consultar al ordenador o retroceder una jugada para rectificar un movimiento.

El creador de esta maravilla es Loriciel y será distribuido en breve en España por PROEIN S.A. Os informaremos en el próximo número.



ROGUE TROOPER

Cualquiera que sea aficionado a los comics, o tenga el ordenador desde tiempos "inmemoriables", sin duda alguna conocerá a Rogue Trooper, ese personaje musculoso de color azul, capaz de soportar las atmósferas más pesadas y tóxicas, por algo no es del todo humano.

La misión en Rogue Trooper es en esta ocasión de venganza, y para ello lo primero que deberá hacer es avanzar a través de un edificio en busca de armas que le ayuden en la misión, poniendo especial cuidado en salvaguardarse las espaldas.

El juego ha sido elaborado por Krisalis y muy pronto estará disponible en Amiga y Atari ST.







DRAGONS LAIR II

Si os gustó la primera parte de este atractivo juego, sabed que ya está en camino su segunda parte, Dragons Lair II - Time Warp. El desarrollo, suponemos, es similar a la primera parte, aunque los gráficos están mucho, muchísimo más elaborados y las animaciones son iguales o si cabe, de mejor calidad. La fecha de lanzamiento es desconocida, esperemos que no tarde mucho en llegar.

TURRICANE 500



Si te has comprado un Amiga 500 y además de jugar con él te gustan los programas de aplicación, o de diseño vectorial, seguramente te habrás dado cuenta de que en algunos casos el Amiga resulta demasiado lento, sobre todo en lo referido a tres dimensiones y al proceso de volumen de figuras geométricas.

La solución está en una placa aceleradora que alivie al microprocesador de los operaciones matemáticas, caso de la TURRICANE 500, que además de proporcionar memoria extra de medio o un megabyte, incorpora un 68020 de Motorola y un procesador aritmético 68881, lo que le proporciona una velocidad cuatro veces superior a la standard.

La conexión al ordenador es bien sencilla e interna, lo que nos evita tener otro periférico deambulando en torno a nuestro preciado amigo. Para conectarla sólo tenemos que abrir el ordenador, extraer el procesador central (68000) e insertar la placa en el zócalo de éste. El procesador que hemos extraído del ordenador podemos guardarlo, ya que la placa aceleradora incorpora uno igual. Para más información podéis llamar a ABC ANALOG.

SPELLBOUND



Este es uno de los últimos lanzamientos del sello Psyclapse, afamado por otras creaciones de calidad sorprendente. El tema del juego es original, ya que encarnamos a un aprendiz de mago que debe subir de rango y salvar a su tutor, que ha sido raptado por el malo de turno.

El desarrollo del juego es como tantos otros juegos, debes luchar a través de ocho niveles diferentes, atravesar peligrosas tierras y recoger todos los conjuros y objetos que se encuentren a lo largo del camino. Parece sencillo, pero llegar a ser un buen mago puede costarnos muy caro, aunque siempre tenemos la posibilidad de jugar con un amigo, que resulta más sencillo.

Novedades LORICIEL

The Magician



¿Cómo te sentirías si fueses un gran mago?, seguramente lo primero que harías sería probar el alcance de tus poderes y realmente esto es lo que vas a tener que hacer la mayor parte del tiempo en The Magician, si es que quieres llegar al final sano y salvo y rescatar a tu tutor.

Un arcade puro con scroll horizontal y montones de enemigos que estará disponible para Amstrad CPC, Amiga, Atari ST y PC.





Outboard



Si te gustan las carreras de lanchas motoras, está claro que tu juego es Out Board, donde podrás participar en las carreras más importantes de la competición: París, Nueva York, Sydney, Venice, Amsterdam, Londres, etc...

Se trata de un juego deportivo, como ya habréis adivinado. El scroll es vertical, a vista de helicóptero, lo que facilita el desarrollo del juego y dispone de curiosas e interesantes animaciones en determinadas situaciones del juego. Estará disponible para Amiga, Atari ST, Amstrad CPC y PC.

Moon Blaster

Las aventuras espaciales y los gráficos vectoriales parecen haber estado siempre en contacto, recordemos Star Wars o incluso el magnífico Starglider. Moon Blaster es un símil de los anteriormente mencionados, pero claro, guardando distancias.

Las principales características del juego son gráficos vectoriales sólidos, gran velocidad y suavidad de movimientos. Se puede jugar con Joystick, teclado, ratón o una combinación de los mismos. El juego ha sido programado por los autores del Sherman M4, uno de los mejores y más rápidos simuladores de tanques en 3D que hemos visto hasta la fecha.

Estará disponibles en breve en Amiga, Atari ST, PC y Asmtrad CPC.

ANCO CONTRAATACA



Después de lanzar al mercado la más variada colección de programas de fútbol, entre los que se encuentran los magníficos, premiados e inigualables Kick Off y Kick Off 2, Anco ha decidido lanzarse a la creación de juegos arcade y ha presentado su última produción, Death Trap.

Death Trap es un juego con unos gráficos soberbios, un scroll digno del mismísmo Kick Off y una adicción a prueba de bombas. El personaje central del juego se enfrenta a multitud de enemigos (algunos de tamaño desmesurado), dispone de una gran cantidad de armas y además domina las artes marciales. Si a esto le sumamos la calidad técnica del juego, la variedad gráfica y los suficientes niveles de adicción, está claro que nos encontramos ante uno de los juegos más representativos del año.

Este juego será distribuido en España por System 4 y en principio sólo estará disponible para Amiga y Atari ST.


ELVIRA®
ACCOLADE
ACCOLADE™
SYSTEM 4
de España, S. A.
Pº de los Mártires, 10
MADRID
Tel 336 01 02

NUEVOS PRODUCTOS COMMODORE

Commodore S.A. ha lanzado al mercado nacional una nueva serie de mejoras en la gama de PC'S Starter Pack, y un atractivo pack de programas para el Amiga 500. Además de las nuevas consolas, que incorporan un cartucho de cuatro juegos y un joystick.

Por otra parte, la oferta del Amiga 500 se potencia en su nueva presentación "Creación y Fantasía" que con un precio atractivo, ofrece un pack de productos sorprendentes. Entre los programas incluidos se encuentran: Deluxe Paint, Deluxe Music y Deluxe Video, junto a las máximas novedades del mercado de los videojuegos BUDOKAN, AFTER THE WAR y AMC. Todo ello por 99.900 ptas (IVA no incluido).

En lo que respecta a su gama Starter Pack (PC 10/20/30), las mejoras introducidas en el hardware, como es la tarjeta VGA, le confiere una mayor resolucion, así como la posibilidad de trabajar con todos los programas gráficos que existen en el mercado. Además la gama Starter Pack se acompaña de los programas MS-DOS, C-TAP y el viejo Companion para facilitar su aprendizaje. La gama Starter Pack se puede adquirir desde 109.900 pesetas (IVA no incluido).



EL SECRETO DE LUCASFILM

¿Os acordáis de Maniac Mansion o de Indiana Jones and the Last Crusade?, seguramente os gustaron, porque además de originales y cómicos (en determinados momentos y en el Maniac Mansion en concreto), en España no estamos acostumbrados a ver este tipo de juegos en castellano. Del nuevo lanzamiento poco os podemos contar, salvo que la historia es, en esta ocasión, de piratas. The Secret Of Monkey Island nos situa en el año 1.600, en la época de esplendor de los piratas, oteando el horizonte en busca de nuevas tierras y tesoros. El sistema de comunicación con el ordenador es del mismo tipo que el Indiana Jones. Esperemos que no tarde mucho en llegar a nuestros ordenadores.



WONDERLAND

Si sois aficionados a las aventuras conversacionales y domináis el inglés, os interesará saber que Magnetic Scrolls ha lanzado en Inglaterra un juego llamado Wonderland y que está basado en la obra de Lewis Carrol, Alicia en el país de las Maravillas.

El juego dispone de un completo y sencillo sistema de ventanas que se pueden abrir o cerrar, según las necesidades de cada jugador y donde se representan los dibujos, el texto que nos sitúa en escena, el inventario de objetos, los objetos de pantalla, una brújula e incluso un mapa, que nos ayudará a guiarnos con facilidad por las distintas habitaciones.

El juego, distribuido en Inglaterra por Virgin Mastertronic, probablemente no verá la luz en nuestro país debido a la gran cantidad de textos que incorpora el programa: una lástima.

¡¡Tú y SONMAX sincronización perfecta!!

*ZIP STIK® Super professional

- Garantía 12 meses
- Fabricado en el Reino Unido
- Carcasa: ABS de gran resistencia
- Empuñadura: sistema de autocentrado con empuñadura de nylon de gran resistencia sobre un mango de acero para mayor duración.
- Impulsor: nylon de gran resistencia.
- Botón de disparo: muelle de lámina.
- Microinterruptores de gran sensibilidad y precisión.
- Carcasa con almohadillas de goma antideslizantes diseñada para su funcionamiento sostenida en la mano o apoyada en la mesa.
- Cable extra largo para una mayor comodidad en el juego.
- Compatible con los siguientes ordenadores:
 AMSTRAD
 ATARI ST
 COMMODORE VIC 20
 COMMODORE 64
 SCHNEIDER
 AMIGA
 SPECTRUM (cuando se utiliza con un interface)
 MSX Y MUCHOS OTROS

- Empuñadura con mango de acero de 8 posiciones para mayor duración.
- Botones por microinterruptor de gran sensibilidad.



SURESHOT SUPREMIE AUTO-FIRE

- Garantía de 12 meses
- Fabricado en el Reino Unido.
- Carcasa. ABS de gran resistencia
- Empuñadura sistema de autocentrado con una empuñadura de nylon de gran resistencia sobre mango de acero para mayor duración
- Impulsor: nylon de gran resitencia.
- Botón de disparo microinterruptor, triple acción de disparo.
- Microinterruptores de gran sensibilidad y precisión
- Carcasa con almohadillas de goma de succión diseñada para su funcionamiento sostenida en la mano o apoyada sobre la mesa
- Cable extra largo para una mayor comodidad en el juego
- Compatible con los siguientes ordenadores
 AMSTRAD
 ATARI ST
 COMMODORE VIC 20
 COMMODORE 64
 COMMODORE AMIGA
 SPECTRUM (cuando se utiliza con un interface)
 MSX Y MUCHOS OTROS

Fabricado en el Reino Unido.
Sonmax Ltd

CARACTERISTICAS ESPECIALES:

- Empuñadura con mango de acero de 8 posiciones para mayor duración.
- Botonas de disparo por microinterruptor y triple acción de disparo

TRIPLE ACCION DE DISPARO:
- Unico Disparo
- Ráfega Rápida
- Mega blast: fuego continuado



SURESHOT Standard

- Garantía 12 meses
- Fabricado en el Reino Unido
- Carcasa. ABS de gran resistencia
- Empuñadura: sistema de autocentrado con empuñadura de nylon de gran resistencia sobre un mango de acero para mayor duración.
- Impulsor: nylon de gran resistencia.
- Botón de disparo: muelle de lámina.
- Microinterruptores de gran sensibilidad y precisión.
- Carcasa con almohadillas de goma antideslizantes diseñada para su funcionamiento sostenida en la mano o apoyada en la mesa.
- Cable extra largo para una mayor comodidad en el juego.
- Compatible con los siguientes ordenadores
 AMSTRAD
 ATARI ST
 COMMODORE 64
 COMMODORE AMIGA
 SPECTRUM (cuando se utiliza con un interface)
 MSX Y MUCHOS OTROS

Fabricado en el Reino Unido
Sonmax Ltd.

CARACTERISTICAS ESPECIALES

- Empuñadura con mango de acero de 8 posiciones para mayor duración.
- Botón de disparo de muelle de lámina.



*ZIP STIK® Super professional AUTO-FIRE

CARACTERISTICAS TECNICAS Y ESPECIALES:
Las mismas que el SUPER PRO.

TRIPLE ACCION DE DISPARO
- Unico Disparo
- Ráfega Rápida
- Mega Blast: fuego continuado

PROEIN SOFT LINE
SOLICITUDES DE OTRA EDICION

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Montesquido 22 Baja
Tels 361 04 32 361 05 29
28028 Madrid



¿Que consola comprar?

No hay duda, las consolas son la sorpresa para las Navidades del 90. Actualmente hay diez modelos disponibles y muchos otros preparados para próximos lanzamientos. Los lectores que deseen comprar una de estas consolas van a tener difícil decidir que modelo comprar. Vamos a echar un vistazo a las mejores y a apostar por el futuro que le espera a cada una de ellas.

Hace diez años, lo único que existía en consolas de juegos era la Atari VCS (la consola fue un invento de Atari); pocos años después ordenadores familiares como el Sinclair Spectrum y el Commodore 64, se convirtieron en posibles sistemas de entretenimiento; en los últimos años ST y Amiga han salido a escena. Hoy las consolas han creado su propio círculo y, sin duda, son las máquinas que dominarán o están empezando a dominar el mercado.

Por otra parte, los principales fabricantes de hardware se han unido a la batalla y casi mensualmente, anuncian el lanzamiento de una nueva consola. El software de apoyo para casi todas las máquinas está en plena ebullición. Muchas fábricas han tentado a las empresas de software con el mercado de consolas:

- En primer lugar, los juegos de consola, basados en hardware, son extremadamente difíciles de copiar. La copia casera es virtualmente inexistente. Y aunque resulta imposible calcular la piratería profesional, los infractores casuales pronto no podrán seguir con su tarea si ésta les resulta imposible o prohibitiva económicamente.

- Segundo, el mercado actual de consolas, con máquinas de 16 bit es el encargado de encarecer las prestaciones de ordenadores mayores. El Lynx, por ejemplo, dispone de una potencia similar a la de muchos ordenadores de 16 bit y puede llevarse consigo a cualquier lugar. Por otra parte, la Sega Mega Drive basta para hacer que algunas máquinas arcade parezcan desfasadas.

- Finalmente, las consolas cuestan mucho menos que cualquier ordenador familiar. Por el precio de un ordenador de 16 bit podría obtener la Amstrad GX4000, la Atari VCS 2600, la Commodore 64GS, la Nintendo Game Boy y la Sega Master System. Incluso consolas de alta tecnología como la Sega Mega Drive cuestan la mitad que uno de estos ordenadores.

De modo que las consolas tienen un bonito futuro, pero ¿cuál interesa? ¿Buscas la potencia portátil o la calidad arcade? Cualquiera que sean tus necesidades, el recorrido que hemos hecho a través de las diferentes marcas te ayudará a tomar esta decisión vital...



AMSTRAD GX4000

Mientras que la **GX4000** es una máquina muy nueva, que sólo se introdujo en el mercado a primeros de septiembre, su predecesora (el ordenador familiar Amstrad CPC) ha estado en el mercado durante cinco años. La arquitectura de la **GX4000** es muy similar al la de la CPC y puede ejecutar todo el software de CPC. Esto no significa que la **GX4000** sea simplemente un CPC sin teclado, es mucho más.

La paleta de la nueva máquina se ha incrementado desde los insignificantes 27 colores hasta 4096. De forma similar, el número de colores posibles en pantalla se ha doblado de 16 a 32. Y se han implementado los sprites vía hardware, el scroll y la división de pantalla.

Los programadores han tenido en cuenta la nueva consola de Amstrad. La **GX4000** resulta extremadamente estilizada, una partida que nos deja atónitos por los esfuerzos previos de Amstrad. La máquina viene con dos controladores joypad, una línea para mostrar la imagen en TV y un juego de Ocean llamado Burnin' Rubber.

Los puertos, situados en las partes delantera y trasera permiten utilizar un monitor Amstrad o la mayoría de los monitores RGB, lleva conectado a la consola, además, un lápiz o una pistola fotosensible.

Los eruditos de la industria consideran que la **GX4000** va a ser una de las ventas más importantes de estas Navidades, su precio, muy atractivo y la publicidad agresiva de Amstrad lo aseguran.

SOFTWARE DE APOYO

Dado que la GX4000 es muy reciente, no existe todavía software específico para ella. Existe un juego de Ocean llamado Burnin' Rubber, que se regala con el sistema, pero eso es todo. Muchas empresas de software están dispuestas a apoyar esta consola, y es muy probable que una selección del estupendo catálogo de juegos de CPC se convierta al formato de cartucho.

¡INCREIBLE!

El CPC 464 de Amstrad ha sido sustituida por el 464 Plus y el CPC 6128. Estos nuevos ordenadores familiares contienen el mismo hardware que la **GX4000** y llevan incorporado un teclado y un dispositivo para cassette (464 Plus) o una disquetera (6128 Plus). Además, las máquinas CPC Plus contienen el mismo puerto de cartuchos que la **GX4000.**

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 255 x 184 x 54
- **Peso:** 600 gr
- **Memoria:** 64K
- **Procesador:** 4MHz Z80A
- **Sonido:** estéreo, generador de sonidos programable a tres canales AY-3-8912
- **Colores máximos en pantalla:** 32
- **Paleta:** 4096
- **Resolución:** 160 x 200 pixel
- **Capacidad del cartucho:** 128K
- **Software:** un título, diez más en producción.



ATARI LYNX

Originalmente, fueron los diseñadores del Amiga los que crearon el Lynx para Epyx. Atari se hizo cargo del Lynx después de que Epyx se enfrentara a dificultades financieras, producidas por el esfuerzo en lanzar este fantástico producto.

Aunque no es del tamaño de un bolsillo, el Lynx se ajusta bien a las manos. La máquina dispone de una bonita característica que permite que la pantalla se pueda girar verticalmente, lo que permite a diestros y zurdos usar la consola con la misma facilidad.

La LCD de color de dos por tres pulgadas tiene una forma fantástica y muy libre. Esto es posible usando la posibilidad que ofrece el hardware de hacer que la viñeta se dibuje simultáneamente desde abajo y desde arriba, y el flyback (retorno del haz electrónico) de la pantalla se produce en el centro de la misma. Una lección técnica.

La alimentación se realiza a través de seis baterías AA o por cable. Por desgracia la vida de las baterías es de menos de tres horas de juego continuado. Y puede estar seguro de que es posible pasar más de tres horas al día jugando con el Lynx, por la naturaleza adictiva de sus juegos y por la calidad de los mismos. Usar Lynx como portátil supone un gran gasto, por ello se usa normalmente en coches que disponen de encendedor (para los viajes interminables), en caso de que aparezcan vecinos curiosos o en la oficina como juguete para ejecutivos.

SOFTWARE DE APOYO

Actualmente hay sólo un número limitado de juegos incluyendo Gates of Zendacom, Blue Lightning, Gaunlet III, Chip's Challenge y Eletrocop... El California Games vienen empaquetado con el sistema y se ha prometido una bonita selección en los próximos seis meses. Selección de la cual ya hemos visto algunas de las maravillas que nos esperan, como el adictivo Klax.

■ BLUE LIGHTNING

Afterburner en una pantalla pequeña. Hay que inflingir daños en las instalaciones de la armada y en sus aviones de combate. Las acciones de scroll y pulsación hay que verlas para creerlas.

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 275 x 108 x 38
- **Peso:** 500 gr
- **Memoria:** 64K
- **Procesador:** 4MHz 6502
- **Sonido:** mono, cuatro canales
- **Colores máximos en pantalla:**16
- **Paleta:** 4096
- **Resolución:** 160 x 102
- **Capacidad del cartucho:** 8Mb
- **Software:** siete títulos, diez más inminentes.



COMMODORE 64GS

La 64GS es la última aparición en la superpoblada escena de las consolas, la tecnología que usa, sin embargo, ha estado en el mercado durante años. Es, sencillamente y después de todo, una Commodore 64 sin teclado.

A diferencia de la Amstrad GX4000 que se basa en un ordenador familiar anterior de Amstrad, la 64GS es sólo su predecesora sin el teclado.

Su tecnología no está demasiado actualizada: un procesador lento y una paleta de sólo 16 colores (utilizables todos en pantalla). Lo único que hace que se mantenga a un nivel importante es su hardware de sonido. Aunque sólo dispone de tres canales (más ruido), la plancha de silicona de la 64GS es un diseño fabricado a la medida y mucho más poderoso que la AY-8-31912 y las copias utilizadas en ST, Amstrad GX4000 y Sega Master System.

A diferencia de la C64, la 64GS sólo acepta software en cartuchos a través de una ranura en la parte superior de la caja. Se pueden insertar dos joysticks estándar para su uso como controladores.

Aparte de un puerto que permite la conexión a una TV, no hay nada de excitante en esta nueva máquina de Commodore.

SOFTWARE DE APOYO

Con el sistema se incluye un cartucho que contiene los juegos Klax, Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, Flimbo's Quest e International Soccer.

Además de los mencionados, no hay juegos de cartucho actualmente disponibles. Pero como la GS es 100% compatible con la estupenda gama de juegos C64, no pasará mucho antes de que haya una invasión de viejos juegos en formato de cartucho. Muchas casas de software piensan adoptar el nuevo formato y se espera que la mayoría del software para C64 aparezca en cartuchos (la C64 dispone de un cartucho compatible con los de la GS).

■ FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

Un entretenido juego de pruebas circenses que en España sólo está disponible para esta consola. Un juego entretenido, con buenos gráficos, buen sonido y muy cómico.

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 415 x 160 x 45
- **Peso:** s/d
- **Memoria:** 64K
- **Procesador:** 1MHz 6510
- **Sonido:** mono, 3 canales más ruido blanco.
- **Colores máximos en pantalla:** 16
- **Paleta:** 16
- **Resolución:** s/d
- **Capacidad del cartucho:** s/d
- **Software:** un título, 20 más en producción.



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

El Nintendo Entertainment System (NES) es una vieja máquina que, aparte de la Atari VCS, es la consola más elemental del mercado. Esto no ha evitado que la mayoría de los americanos, coman, respiren y duerman con Nintendo. Se estima que al menos uno de cada cuatro hogares americanos es propietario de una de estas consolas. La penetración en el mercado español es considerablemente menor.

A pesar del diseño "caja" de la máquina y de su sencillo hardware, la Nintendo Entertainment System es la consola más vendida del mundo. Esto se debe principalmente al tremendo atractivo de la mayoría de sùs juegos, que si bien no disponen de la capacidad de máquinas superiores, aventaja a muchas de estas por la adictividad de sus juegos.

SOFTWARE DE APOYO

Existen más de 2.000 títulos en EEUU (aunque estos no son compatibles con las máquinas españolas). Lo que asegura a los usuarios de esta consola grandes reservas de juegos para el futuro. Cada mes se lanzan unos siete títulos.

■ MEGA MAN

Un juego monumental en el que se desafía al odioso Dr. Wily. Una trama de caracteres demoniacos con nombres estúpidos como Iceman, Elecman, Gutsman y Fireman que hay que destruir antes de poder atacar a aquél.

■ SUPERMARIO BROS

El juego más conocido de los jugadores de Nintendo en todo el mundo y también el juego más vendido del mundo. Aparentemente hay unos 10 millones de copias en circulación. Sin mencionar la fama adquirida por el personaje Mario.

¿OTRA NINTENDO...?

Se rumorea que la próxima consola de Nintendo será un lanzamiento extraordinario. Una paleta de 32.768 colores (con 256 en pantalla) vendrá acompañada de un chip de sonido de grandes prestaciones.

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 257 x 204 x 86
- **Peso:** 1265 gr
- **Memoria:** 16K
- **Procesador:** 4MHz Z80
- **Sonido:** mono, tres voces
- **Colores máximos en pantalla:** 16
- **Paleta:** 52
- **Resolución:** 256 x 240
- **Capacidad del cartucho:** s/d
- **Software:** Constante flujo de nuevos títulos.



NINTENDO GAME BOY

Es el portátil del mundo de las consolas, se puede jugar en cualquier momento y en cualquier lugar. Es lo mejor que hay en portátiles. La Game Boy es lo suficientemente pequeña para que quepa en un bolsillo, funciona unas 10 horas con baterías estándar AA y dispone de una fantástica selección de software.

Imagine un controlador del Nintendo Entertainment System. Ahora piense en el controlador del NES con una mini pantalla, esto es la Game Boy. Un botón de control de brillo permite oscurecer las imágenes de la pantalla LCD. Siempre hay que jugar a la luz del día o con luz artificial fuerte, para no perder la visión de la pantalla.

Se distribuye con un cable que permite que se conecten dos máquinas al mismo tiempo para la acción simultánea de dos jugadores. El inconveniente es que los dos han de usar el mismo cartucho para que funcione (y resulta caro).

SOFTWARE DE APOYO

Con una base de usuarios de más de un millón y medio, las casas de software no puede hacer más que esperar y tomar nota. Existen ya unos 200 títulos para la Game Boy. Con tres o cuatro títulos apareciendo cada mes, no hay que preocuparse por el suministro. Como la NES, la Game Boy se distribuye con algunos de los mejores juegos. Hay tres de ellos que no hay que perderse:

■ NEMESIS

Mata-marcianos de scroll horizontal basado en el clásico arcade de hace algunos años. Sonido soberbio y scroll en estupendo que pone en el asador una de las mejores características de la máquina.

■ TETRIS

Concepto fantásticamente sencillo. Inserta formas variadas al mismo tiempo, resulta terriblemente adictivo. Se puede argüir que es uno de los mejores juegos de Game Boy, especialmente en el modo para dos jugadores.

■ SUPER MARIOLAND

Cualquier juego que presente a Mario tiene que resultar un éxito. Marioland no es una excepción. El objetivo es atravesar, de la forma que sea, un terreno para rescatar a Daisy de las garras de un malvado.

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 146 x 88 x 32
- **Peso:** 320 gr
- **Memoria:** 8K
- **Procesador:** 6502
- **Sonido:** estéreo, tres canales
- **Colores máximos en pantalla:** (b/n)
- **Paleta:** tonos de grises
- **Resolución:** 160 x 144
- **Capacidad del cartucho:** s/d
- **Software:** más de 200.



SEGA MASTER SYSTEM

La caja es grande, pero hay mucho aire. Eso no implica que la Sega no sea buena. Al contrario, dado que la máquina está basada en la tecnología existente de ordenadores de 8 bits, la clave del éxito de la Master System es su hardware de audio y vídeo fabricados a medida.

Aunque sólo se pueden mostrar 16 colores en pantalla y la resolución es relativamente pobre, 256 por 192 puntos, su chip de gráficos contiene potencia suficiente para el scroll y para mover varios sprites en pantalla con muy poca intervención del procesador. El resultado son juegos que lucen mucho más que los de otras consolas.

Los juegos están disponibles en formato cartucho o en tarjeta pequeña. Las tarjetas, muy similares a las de la PC Engine, están ligeramente desfasadas. Parece que la razón es que éstas no se han diseñado para hacer que los entusiastas de juegos de castigo venzan a menudo.

SOFTWARE DE APOYO

Ahora que las empresas de software han logrado un acta de desarrollo, aparecerán una gran cantidad de conversiones de juegos, de permisos de películas y títulos originales en un futuro muy próximo. Actualmente se producen tres o cuatro nuevos lanzamientos por mes.

■ **R-TYPE**

Un juego de arcade de scroll horizontal con gráficos entretenidos, distintos tipos de armamento, juego frenético y sprites bastante animados. Una excelente conversión de la máquina recreativa

TAMBIEN SEGA DE MANO

Incluso Sega ha saltado al mundo de las Hand Held. Han sacado una máquina, la Game Gear, que dispone de una pantalla LCD en color de 3.2 pulgadas, una paleta de 4096 colores, con 32 en pantalla, un sonido estéreo y un Z80 cerrado a 4 Mhz. Como en el Turbo Express de NEC, se puede añadir al sistema un tambor de TV por un poco más de dinero. El Game Gear no funciona con los juegos Sega Master System.

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 365 x 170 x 702
- **Peso:** 875 gr
- **Memoria:** 24K
- **Procesador:** 4Mhz Z80
- **Sonido:** mono, tres canales
- **Colores máximos en pantalla:** 16
- **Paleta:** 64
- **Resolución:** 256 x 192
- **Capacidad del cartucho:** 512K
- **Software:** más de 80, numerosos nuevos lanzamientos cada mes.



SEGA MEGA DRIVE

No cometeremos un error si decimos que esta "bestia" es la más deseable de las consolas no portátiles. Su novedad, potencia y su software sobrepasa en todo a las otras máquinas.

Dentro hay una matriz impresionante de sonido fabricada a medida y un hardware de gráficos, con dos procesadores principales muy potentes. El principal procesador de la Mega Drive es el 68000 8MHz de 16 bit, exactamente el mismo procesador del ST y del Amiga.

Dispone, además, de un procesador Z80 de 8 bit, que no se utiliza realmente cuando la máquina está en el modo normal. Sin embargo, se activa cuando la máquina emula una Master System de 8 bits. Sí. lo ha adivinado, la Mega Drive puede funcionar con los juegos de Master System, pero necesita un adaptador para hacerlo posible, la ventaja es que no produce zumbidos.

Lo que mejora la máquina son su sonido estéreo de 12 canales, su alta resolución y sus 80 y pico sprites que pueden aparecer en pantalla. que son el resultado de los chips fabricados a medida.

SOFTWARE DE APOYO

El comienzo fue muy lento, pero ahora aparecen títulos a una media de dos o tres por mes. Casi todos los juegos son absolutamente pasmosos. Los gráficos y el sonido están muy próximos a la calidad arcade y los programadores han descubierto que es muy divertido trabajar con ella.

■ **GOLDEN AXE**

Vagabundea sobre una enorme tortuga y vuela en un águila gigante mientras intentas atrapar a Death Adder. Soberbios audio y vídeo. Un juego increíble. Consíguelo.

MAS Y MEJOR

Sega ha anunciado en Japón que la unidad CD-ROM estará disponible para Mega Drive este año o a primeros del próximo. No hay detalles sobre el precio. La unidad CD-ROM es sólo una de las numerosas mejoras de que pronto disfrutará esta sensacional consola. El teclado, la disquetera y la tabla de gráficos están a la vuelta de la esquina..

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 280 x 212 x 65
- **Peso:** 800 gr
- **Memoria:** 74K de base, mas 64K de vídeo
- **Procesador:** 8MHz 68000, más 4MHz Z80.
- **Sonido:** estéreo, chip FM - 12 voces
- **Colores máximos en pantalla:** 64
- **Paleta:** 512 colores
- **Resolución:** 320 x 224
- **Capacidad del cartucho:** s/d
- **Software:** más de 30 cartuchos, más en desarrollo

NARCO POLICE

¡LA LEY VA A POR ELLOS!

LA MISION ESTA EN MARCHA. EN POCAS SEMANAS ENTRARAS EN ACCION.

DESTINO:
UNA PEQUEÑA ISLA DE LA COSTA COLOMBIANA.

OBJETIVO:
EL BUNKER QUE CONTIENE EL LABORATORIO DE PROCESO MAS IMPORTANTE DE LOS HASTA AHORA LOCALIZADOS.

PELIGROS:
UNA FORTALEZA IMPENETRABLE CUSTODIADA POR UN EJERCITO DE NARCOTRAFICANTES.

EQUIPO:
EL MAS SOFISTICADO ARMAMENTO DEL QUE LA POLICIA DEL SIGLO XXI DISPONE. NARCO POLICE ES ACCION 3-D DISEÑADA PARA PROBAR TU CAPACIDAD DE MANDO Y ESTRATEGIA. TRES UNIDADES DE NARCO POLICIAS ESPERAN LA SEÑAL DE ASALTO. TU MANDAS. DISPONLAS EN LAS ZONAS DE ATAQUE, EQUIPALAS Y DIRIGELAS DESDE TU UNIDAD DE CONTROL CENTRAL TOTALMENTE COMPUTERIZADA. QUIEN SABE, QUIZA ESTA MISION SEA DEMASIADO PARA TI.

SPECTRUM AMSTRAD MSX COMMODORE 64
PC ATARI ST AMIGA



AÑO 2003



UN COMANDO DE LA NARCO POLICE SE DIRIGE A SU DESTINO



UNA ISLA DE LA COSTA COLOMBIANA



SELECCIONA EL ARMAMENTO CON QUE VAS A CONTAR



EN EL INTERIOR DEL UUNKER ENEMIGO



DEBES COMPLETAR CON EXITO TU MISION

DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA,18.
TORRE DE MADRID, 27-5.
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: 673 90 13

VENTAS POR CORREO: 450 89 64

TAMBIEN CON:



ATARI VCS 7800

Cómo una máquina tan antigua consigue mantener su atractivo durante tanto tiempo es algo que hay que meditar. El hecho es que cuando surgió la fiebre de las consolas era la VCS la que estaba en el mercado, y lo ha estado durante unos diez años.

La paleta de 256 colores de la 7800 es impresionante, pero se ve muy limitada con sus 16 colores en pantalla. Resulta bueno para algo que cabe en la palma de la mano, pero no tanto para algo que aparece en una TV.

El sonido es lo peor y ofrece sólo salida mono a dos canales. Por su precio, en cambio, la VCS 7800 es una ganga.

APOYO DE SOFTWARE

Aunque sólo hay unos 30 títulos para la 7800, todos los de la 2600 se pueden ejecutar en la nueva máquina. Esto hace que el número total de juegos disponibles para la 7800 alcance unos 100. Se están produciendo nuevos juegos, pero a un ritmo bastante lento. La mayor parte del nuevo software vienen de EEUU, gracias a US Gold, que ha firmado un contrato para producir más.

Sin contar con los clásicos y abundantes juegos del 2600, aquí tenéis tres de los mejores títulos para la 7800:

■ **COMMANDO**

Una verdadera antigualla, pero muy bien para jugar en la 7800. La idea es simplemente acabar con las hordas de soldados enemigos que nunca se acaban. No hay nada mejor para subir el nivel de adrenalina.

■ **IMPOSSIBLE MISSION**

Una conversión fantástica de un juego de Commodore 64. Buen scroll, gráficos de color, sonido ejemplar, la combinación hará que pases un buen rato.

■ **TOWER TOPPLE**

En el juego aparece una rana que, en vez de estar sentada ligando con princesas, visita torres en su submarino, trepa hasta la parte superior y sopla sobre ellas. Más conocido como Nebulus.

CARACTERISTICAS

- **Dimensiones (mm):** 266 x 168 x 45
- **Peso:** 700 gr
- **Memoria:** 8K
- **Procesador:** 6502
- **Sonido:** mono, dos canales
- **Colores máximos en pantalla:** 16
- **Paleta:** 256
- **Resolución:** 320 x 242
- **Capacidad del cartucho:** 64K
- **Software:** 130 títulos (incluidos 100 juegos de la VCS 2600), varios más en desarrollo.

VIDIGRAB-ROMBO
Digitalizador de imagen en tiempo real

	Spectrum	CPC Amstrad
VIDIGRAB-ROMBO	7.900.-	12.900.-
Tratamiento de Textos	4.950.-	5.900.-
Hoja de Cálculo	4.950.-	5.900.-
Base de Datos	5.250.-	7.100.-
DEVPAC (Ensamb./Desens.)	4.500.-	8.500.-
DTP (Autoedición)	8.200.-	--------
Advanced Art Studio (Dibujo)	4.900.-	5.500.-
RAMJET (Transtape)	8.482.-	--------
Genius Mouse + Art Studio	12.900.-	12.900.-
Unidad de disco B: (5¼ y 3½)	21.900.-	21.900.-
LAPIZ OPTICO	4.900.-	

Ampliaciones de memoria para CPC (64 Kb y 256 Kb RAM)
Estos precios no incluyen IVA (12%) ni gastos de envío.
Extensa gama de periféricos para AMIGA
MICROSAT Consejo de Ciento, 345 Desp. 6-7
08007 BARCELONA.
Tel. (93) 216 00 13 - 216 74 96
SERVIMOS A TODA ESPAÑA - LLAMANOS

INFORMATICA
■ 5 1/4" BULK . .40 Pts
■ 3 1/2" BULK . .70 Pts
■ 3" BULK 275 Pts
I. V. A INCLUIDO
¡ENVIAMOS A TODA ESPAÑA!
María Teresa, 17 - Bajo B
28028 MADRID
Telef. 255 92 34
442 18 08

Fabricamos toda clase de periféricos para AMIGA:
- NHS 2 Meg. RAM BOX
- Ampliaciones RAM interna
- Separador de colores NHS
- Genlock NHS
- Digitalizadores de audio, vídeo, y audio + vídeo.

NHS, S.A.
Santa Ana 11,13 2,2,A
08002 BARCELONA
Tel. (93) 317 34 37 Fax (93) 318 50 83

ANUNCIESE POR MODULOS

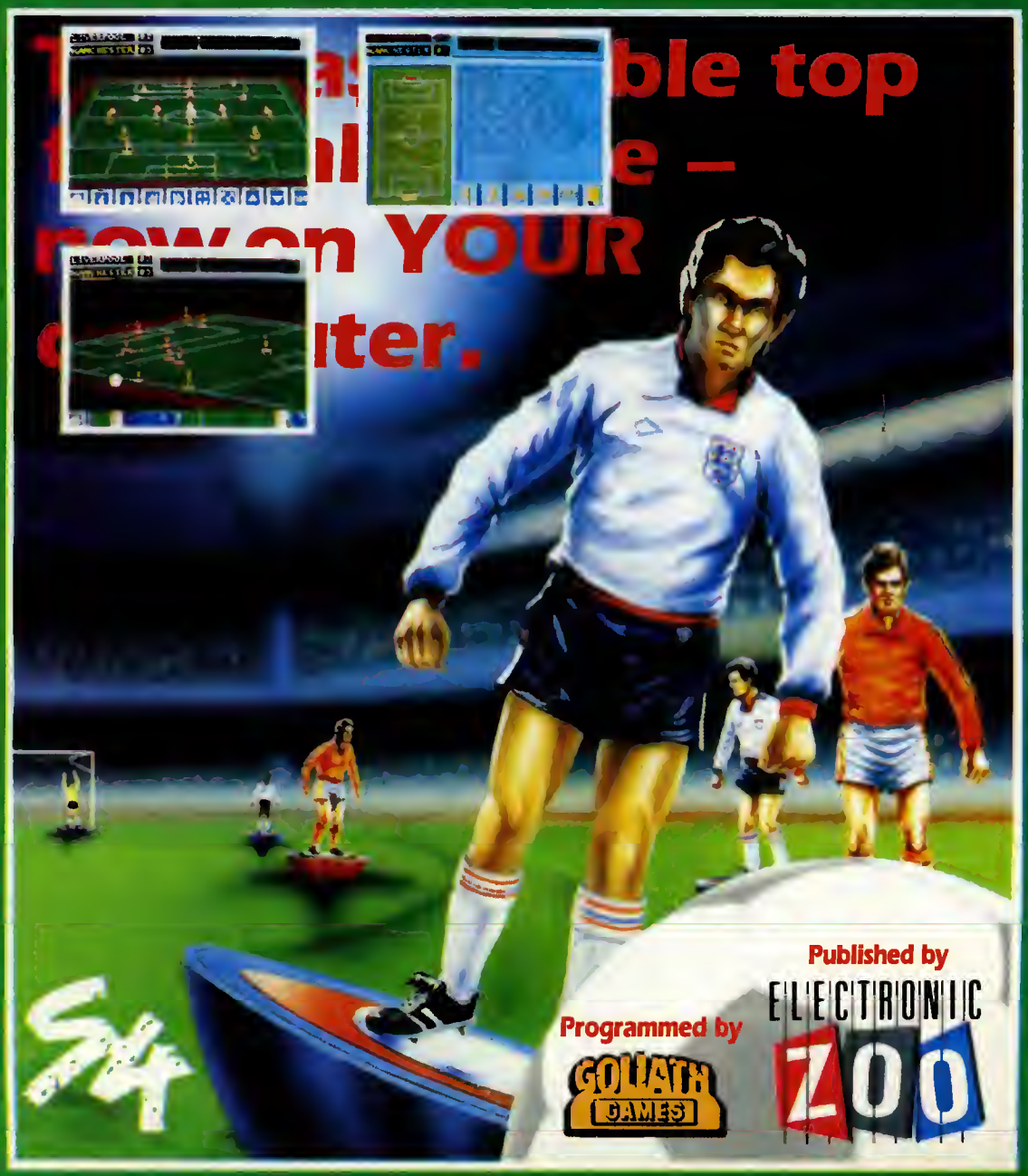
Usted y 144.000 personas leen esta revista todos los meses

Tiendas, distribuidores, programadores...

Teléfono: (91) 319 39 81 Dpto. de PUBLICIDAD

Subbuteo

The Computer Game



SYSTEM 4 de Espoño, S.A. Plaza de los Mártires, 10 - 28034 - MADRID Tel 735 01 Fax 06 95



Spiderman, el superhéroe por todos conocido, se asoma de nuevo a nuestras pantallas, pero esta vez a las de nuestro ordenador, de la mano de Empire, responsable de otras conversiones para nuestros ordenadores de las aventuras de los más conocidos superhéroes y supervillanos del comic.

¡Bravo por el lanzaredes!

Ciertamente, Spiderman no es el primer programa de este tipo que se nos presenta, anteriormente lo hicieron otros como Superman, La Venganza del Dr. Doom (de Spiderman también), El Capitán América e incluso La Masa entre otros muchos más, con diferentes enfoques que no conseguían introducirnos de lleno en el personaje que representábamos. Esta vez Empire nos presenta un programa al más genuino estilo plataforma, recreando en unos pequeños y detallados gráficos el Spiderman de siempre, con todos sus ingredientes.

Por fin, y de una vez por todas se han trasladado al ordenador todas las características de este peculiar arácnido, para que disfrutemos a tope de una de las más interesantes y divertidas aventuras creadas hasta la fecha y es que los programadores han sabido obtar por unos gráficos pequeños (que no mal definidos), en beneficio de una movilidad y una serie de acciones típicas del personaje que de otra forma no se hubieran podido llevar a cabo.

Bajo nuestro asombro podemos observar como Spiderman se descuelga por sus telas de araña, se pega a las paredes, da grandes saltos, anda por el techo cabeza a bajo o incluso como se desplaza de un lado a otro de la pantalla balancenádose en sus redes, sin tocar el suelo en ningún momento.

La movilidad del personaje es francamente buena, ejecutando sus gestos y movimientos más típicos. Lo único que quizá se puede echar en falta es un mayor cuidado en los colores y en la concepción de las diferentes pantallas o fondos, para conseguir una buena ambientación.



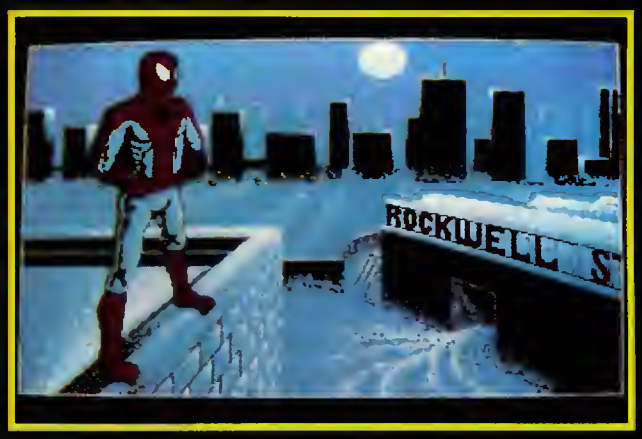
Mary Jane se encuentra tranquilamente en su casa cuendo de repente Mysteria derriba la puerta y la rapta.



Más tarde llega Peter Parker y encuentra la casa deshecha. Llegan a su mente imágenes de la jovial Mary Jane. En la cama encuentra algo.



Parece que el maivado Mysteria ha dejado pistas para que le encuentren. Peter prueba sus redes. Se prepara para la acción.



Peter Parker es ahora Spiderman y ha encontrado el escondite de Mysteria. Ahora todo depende de tí.

El juego

La misión del juego, como bien nos indica un comic a color que aparece en pantalla al comienzo, es guiar a Spiderman a través de un intrincado mapeado repleto de misteriosas habitaciones con el objetivo de rescatar a su chica de las malvadas garras de uno de sus peores enemigos: Mysterio, que se ha camuflado en su guarida, para llevar a cabo sus maquiavélicos planes.

El desarrollo del juego es similar al del Rick Dangerous. Tenemos que ir sorteando en cada habitación una serie de trampas, puertas secretas y otras muchas sorpresas, mediante el adecuado uso de nuestras redes o telarañas y unos misteriosos interruptores que se encuentran en la mayoría de las habitaciones. Aquí entra en juego nuestra memoria y habilidad para conmutar los dispositivos adecuados que nos permitirán acceder a la siguiente pantalla.

The Amazing Spiderman cuenta con un gran número de habitaciones, y en cada una de ellas, una buena cantidad de trampas, interruptores y enemigos, suficientes como para tenernos pegados al monitor de nuestro Amiga durante un buen número de horas. Muchas de estas trampas las podemos evitar utilizando los poderes del protagonista, que puede andar por el techo, cabeza abajo, o arrastrarse dando pequeños saltos. Una verdadera gozada.

Nuestra opinión

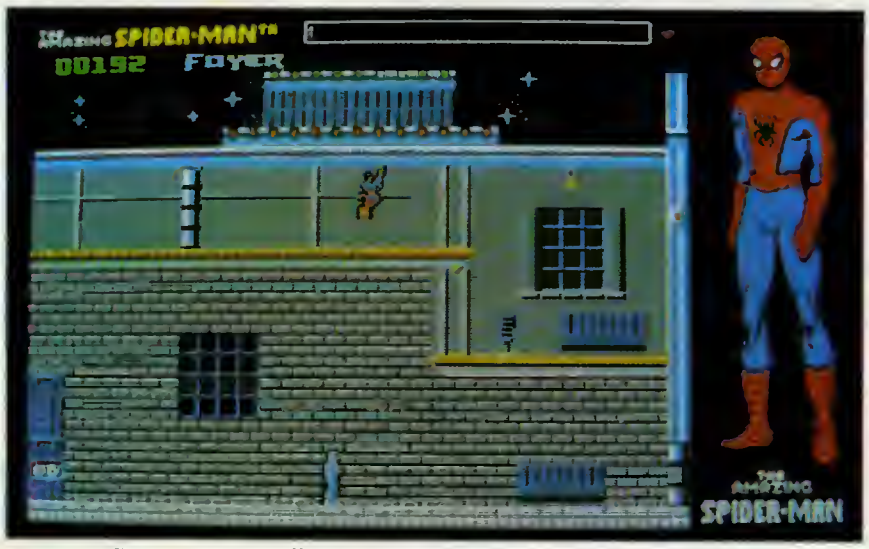
The Amazing Spiderman es un juego sorprendente, tanto por su realización técnica como por el acabado final que se le ha sabido dar al producto. Un programa de una calidad inpresionante en sus diversos aspectos, sobre todo en el gráfico y el sonoro. Un verdadero deleite para los sentidos.

Los gráficos son bastante pequeños, pero gracias a ello cuentan con una animación fantástica que potencia la ambientación del juego y en general, todo lo referido al aspecto gráfico esta muy bien realizado. Quizá podría estar en inferioridad la concepción simple de las pantallas, pero este es un punto que queda saldado con creces por el resto.

Los movimientos son muy buenos, suaves y adecuados. Es espectacular sobre manera ver a Spiderman balanceándose en su telaraña o verle pegado al techo.



En la primera pantalla debemos coger el helicóptero.



A una araña no le es muy difícil andar «cabeza abajo».



Mary Jane nos espera prisionera en manos del malvado.

2ª OPINION

La primera impresión que obtuve con el juego de Spiderman, es que se trataba de un juego de baja calidad. Uno de esos programas que aprovechan el nombre para vender.

Realmente, los pequeños gráficos de que se compone el juego dan esa sensación, aunque la verdad es muy diferente. Se ha sacrificado el tamaño de los gráficos a cambio de una mayor amplitud de movimientos, de esta forma Spiderman puede atravesar una habitación lanzando redes, pegarse al techo y realizar cualquiera de las hazañas acrobáticas que realiza en los comics.

El sonido es muy bueno, tanto los efectos sonoros durante el juego como la banda sonora del principio están perfectamente realizadas, aunque se echa en falta una melodia durante el juego.

Por último deciros que la adicción está asegurada con este divertido "The Amazing Spiderman", la multitud de sus pantallas, movimientos, y en general, todo el conjunto, nos garantizan horas y horas de juego.

VERSION COMENTADA: AMIGA

The Amazing Spiderman es un gran programa que hará las delicias de todos aquellos a los que en su tiempo les gusto Rick Dangerous. Un buen juego de pequeños gráficos, en el que podremos emular las azañas de este famoso heroe del comic con total fidelidad.

Otras versiones:

Amiga, PC & Compatibles, Atari ST, C64.

Creador:

EMPIRE

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

El movimiento.

Lo peor:

La concepción de las pantallas.



Gráficos: 7
Sonido: 7
Adicción: 8

COUGAR FORCE









CAVEMAN Ugh-Lympics



Olimpiadas cavernícolas

Ugh, ñaca ñaca, unga, ugha ugha, uh, uh ,uh. Estas fueron las famosas palabras de Mronk, el presidente internacional de las Ugh-limpiadas del año 4000 a.c., en la inauguración de los juegos de ese año. La mayoría de las personas creen que las olimpiadas nacieron en Grecia y que se realizaban en el monte Olimpo en honor a los dioses. Pues bien esto es totalmente falso. Las primeras olimpiadas ya se celebraban varios miles de años antes de Cristo, justo cuando empezaba a desarrollarse la humanidad.

La hora estaba ya prevista. Cuando el sol estuviese saliendo por encima de las rocas empezaría la ceremonia inaugural de los juegos olímpicos. A la señal de "Preparados..., listos..., ugh" salieron de varias cavernas del territorio algunos competidores portando la antorcha olímpica.

La razón de que salieran varios, y no uno sólo, estaba clara, el preparador sabía lo que se hacía. En estos tiempos impera la ley de selección natural, que viene a decir más o menos que el que sobrevive es el más fuerte y el más rápido. Hay que tener cuidado porque hay multitud de alimañas acechando entre la maleza y puedes ser devorado en cualquier instante.

Había una gran multitud concentrada delante de la llegada, pero no veían venir a nadie. Al cabo de dos horas llegó Brutus portando la antorcha lleno de arañazos y moratones y comentando que habían sido atacados ferozmente por una manada de diplodocus y que todos sus compañeros habían fallecido. Justo en el momento de prender la llama olímpica un soplo de viento apaga la antorcha. Brutus se queda sorprendido e instantes después, y haciendo honor a su nombre, destroza de un cachiporrazo las instalaciones que tiene a su alrededor. Las ugh-limpiadas quedan inauguradas.

Los eventos que tendrán lugar son variados y en ellos habrá que demostrar la capacidad de cada concursante. El primer juego es por parejas y participan los atletas y sus compañeras. El nombre de esta prueba es lanzamiento de compañera.

Como su nombre indica, cada concursante deberá coger por los pies a la mujer y tratar de lanzarla lo más lejos posible. A ellas les encanta que las estrellen contra las paredes y las arrastren por el suelo, y cuanto más lejos la lances, mayor será su felicidad porque luego podrán presumir de marido.

La segunda prueba es una carrera de obstáculos. No hay reglamento para esta prueba ya que es muy simple, o llegas a la meta, o te devoran. Durante el recorrido deberás evitar los cactus, charcos y codazos de tu contrincante si quieres llegar vivo y subirte al árbol que hay en la meta.

La tercera prueba consiste en encender rápidamente una hoguera frotando unos palos; pero ten cuidado, si soplas rápidamente todo te dará vueltas.

La siguiente prueba es una de las que más reflejos requiere. Tendrás que aporrear a tu contrincante en lo alto de una roca. Ten cuidado porque si te acorrala en la orilla, la roca se rompe y caes al vacío.

En las dos siguientes pruebas intervienen los dinosaurios. En la primera de ellas tendrás que demostrar que tienes un buen dinosaurio de carreras corriendo mil metros y saltando varios obstáculos. La segunda es más complicada, ya que con una rama larga que sirve de pértiga, tienes que intentar saltar por encima de un dinosaurio que intentará devorarte mientras pases al lado de su boca.

Lo que más nos llama la atención en este juego es ante todo la originalidad, el buen humor y los gráficos, siendo estos de una gran calidad. El movimiento está muy bien conseguido y se superponen en algunas ocasiones varios planos de scroll, lo que hace que éste parezca aún más real. Los planos del fondo están muy bien logrados.

Aparte de la originalidad de las pruebas nos acompañan constantemente unos muñequitos la mar de simpáticos y que tienen características especiales que les diferencian entre sí. No faltan los detalles de humor como elegir el personaje dándole un garrotazo en la cabeza, decir adiós con la mano y mirarnos mientras cae al vacío, el enfado de la compañera cuando no conseguimos lanzarla muy lejos, el atontamiento del dinosaurio cuando le damos muchas veces en la cabeza para que corra, y un largo etcétera.



Hacer fuego puede ser muy importante cuando hace frío.



Lucha de garrotas, pierde el que más golpes haya recibido, además, con un considerable mareo.

VERSION COMENTADA: PC

Excelente juego con extraordinarios gráficos y dificultad no excesiva. Esperamos que muy pronto lancen nuevas pruebas de este mismo juego.

Otras versiones:
PC, Commodore C64 y 128.

Creador:
ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:
DRO SOFT

Lo mejor:
Gráficos, originalidad y humor.

Lo peor:
Pantalla de carga.



Gráficos: 10
Sonido: 5
Adicción: 9

A ellas les encanta que las estrellen contra las paredes y las arrastren por el suelo, y cuanto más lejos las lances, mayor será su felicidad porque luego podrán presumir de marido.

Las pantallas de presentación y despedida están muy bien logradas y como he dicho antes, no les falta el humor ni la originalidad.

El único reproche que puede hacerse a este excelente juego es que después de todo un gran alarde de buenos gráficos, nos presenta una pantalla muy simple mientras se realiza la carga del juego.

Al principio os parecerá de difícil manejo, pero poco a poco se aprenden las teclas y se le coge el truco de como usarlo.

Javier Martín



Una experiencia increíble

Las 500 millas de Indianápolis siempre han ejercido una poderosa atracción a los amantes del automovilismo. Deja de quejarte, aquí las tienes...

Cuando un juego es tan impresionante como éste, es terrible ponerte ante el procesador para explicarlo a los lectores. Tiene tantas cosas que de antemano sabes que no cabrán todas. En primer lugar es imprescindible decir que no es un juego, que es un simulador de coches de carreras, un excelente simulador. Todo hace que uno se sienta inmerso en la vorágine de la carrera, olvidando que no está en juego montones de dinero o la propia vida. A estas alturas ya habréis notado que el programa me ha dejado sumamente impresionado.

Dependiendo del ordenador que tengas y las ganas de disfrutar con el entorno o simplemente correr, hay tres posibilidades de gráficos, siendo la mas espartana la que consume menos memoria de pantalla y, por lo tanto, da más vida a la carrera propiamente dicha. En todos los casos se puede disfrutar de escenarios realmente bien logrados.

Hay tres coches entre los que, en tus ansias de victoria, puedes elegir: March Cosworth, Lola Buick y Penske Chevrolet. Cada uno tiene sus especiales características y conocerlas es cuestión de paciencia y tiempo. Pudiera ocurrir que seas un superdotado y quieras hacer unos cambios en el vehículo elegido, para lo cual el programa te permite variar los alerones, el cambio, los amortiguadores, las ruedas y muchas más cosas. Sólo el adecuar uno de estos coches a nuestros deseos suministra un largo rato de entretenimiento. Como podemos probar en pista cada cambio que efectuemos, las horas se pasan volando. Si en mecánica no estás muy fuerte trata de hacer modificaciones que no sean esenciales, y si no tienes ni idea corre de momento sin variar nada. Ya tendrás tiempo para investigar.

Una vez con el coche de tus sueños, puedes seleccionar diferentes tipos de carrera, principalmente en base al número de vueltas. Comenzar con una de diez es lo más prudente. No olvides que otros 32 monstruos tienen como misión llegar antes que tú a la meta y no vacilarán en adelantarte como sea y por donde sea.

Tras los entrenamientos que precises te adentras en la dinámica de la carrera. Hay entrenamientos oficiales, pruebas de calificación y la hora de la verdad, el gran día.

Mientras llega ese momento definitivo tienes que familiarizarte con las banderas que indicaran si hay accidentes, cuando está prohibido adelantar hasta nueva orden y cuando es obligatorio entrar a boxes mientras despejan la pista. Tampoco conviene que olvides que tienes que vigilar la presión de las ruedas, el combustible que estás consumiendo y la presión del turbo si tu modelo lo lleva. Por cierto, el cuentarrevoluciones es esencial para no pasarte de vueltas y quedarte tirado cuando menos lo esperes.

Vamos a suponer que ya estás en la carrera y que todo marcha bien. En el momento que lo desees puedes obtener una visión de tu coche en la pista durante los veinte segundos anteriores y nada menos que desde seis puntos de vista: desde el interior (como lo ves normalmente), desde un imaginario coche que te siguiera, desde cámaras de TV situadas en la pista, en la parte alta de las tribunas, en un helicóptero y desde el líder de la carrera. Si ha habido algún accidente te lo ofrecerán las cámaras de TV. Estas opciones del simulador, presentes también en los entrenamientos, te explicarán muchas cosas que parecen misteriosas, como esa vez que apareces de pronto en los graderíos, coche incluido, porque un competidor excesivamente lanzado ha chocado contigo por detrás.



El juego dispone de un amplio abanico de posibilidades, entre las que se encuentran distintas vistas (VGA).

El ruido de los motores es atronador, sólo superado por el de los derrapes y trompos que haces cuando entras pasado a una curva o intentas no tragarte un coche accidentado en mitad de la pista. Tenías que haberte fijado en las banderas, ya te lo dije antes...


Visión normaL del vehículo. A la derecha uno de los técnicos (VGA).

La lucha por mantenerte en pista, sin chocar con nadie y sin rozar los guardarraíles es de una tensión tal que dar una vuelta se hace eterno. Según vas cogiendo el aire a la carrera ocurre lo contrario e ir a 300 Km/h parece cosa de todos los días. Hasta que llega la primera curva, claro.



Con la cámara podemos observar como ha sucedido la carrera (VGA).

En el caso de que llegues a correr las 500 Millas la misma semana que compres el simulador (hay tanto que hacer y ver antes...) puedes estar seguro de que eres un fuera de serie. Si ganas tendrás la satisfacción, si lo deseas, de ver toda la carrera de nuevo, como si fueras el realizador de televisión, escogiendo los puntos de vista que prefieras. Esto también es alucinante, hay que verlo para creerlo.

Me queda muchísimas cosas por contaros, pero necesitaría varias revistas sólo para ello. Es un juego impresionante, bien hecho y para disfrutar como pocas veces se puede hacer. No sólo lo recomiendo sino que lo considero imprescindible para los amigos del automovilismo.

Manuel Ballestero.

VERSION COMENTADA: PC

Gráficos excelentes, sonido adecuado y mucho realismo en los movimientos.

Otras versiones:

De momento sólo en PC.

Creador:

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

No hay desperdicio.

Lo peor:

Compites contra 32 profesionales.



Gráficos: 7
Sonido: 9
Adicción: 9



¿Qué hacer ante una invasión?

Nos encontramos en el año 2.167, pilotando una nave prisión con la única misión de transportar a un grupo de criminales peligrosos a una prisión de máxima seguridad. La misión ha sido cumplida y a lo largo de los dos años siguientes hemos sido los responsables de enviar a más de mil personas al exilio.

Los años han pasado tranquilos y felices para todos, excepto para los exiliados, que tras años de destierro han decidido construir naves y nodrizas con el único fin de llevar a cabo su venganza. Ahora se encuentran lo suficientemente fuertes como para atacar las cuatro estaciones orbitales de la Tierra, desde donde preparan el ataque final.

Las autoridades, ante la evidente amenaza, han decidido que tu eres la persona indicada para proteger el planeta y organizar la resistencia frente a las diez oleadas de ataques que prepara el enemigo. Para ello cuentas con la ayuda de un amplio margen de recursos, como pueden ser las minas, unidades de combate, plantas petrolíferas y factorías.

El juego se divide en tres pantallas de control: Control Screen, Weapon Screen y The Game.

Control Screen

En esta pantalla podemos maniobrar el aspecto estratégico del juego, desde realizar compras o ventas de minas, unidades de combate, factorías y plantas petrolíferas, hasta visualizar el avance del enemigo y reorganizar la resistencia y defensa del planeta.

Además podemos controlar el tiempo de la partida desde esta pantalla, ya

O R D E N A D O R Z X

DISPAR

TU IMAGIN





PARA QUE ENTRES EN ACCION TE REGALAMOS:

- 12 FANTASTICOS JUEGOS.
- PISTOLA ELECTRONICA.
- JOYSTICK.

POR SOLO

29.900 Pts.

IVA INCLUIDO

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un magnífico juego en el que se han sabido combinar buenos gráficos y sonido, con perfectas dosis de arcade y estrategia. Es entretenido, completo y adictivo, aunque la fase de arcade resulta siempre más corta de lo que en realidad desearíamos. Recomendado.

Otras versiones:

De momento sólo en Amiga.

Creador:

DIGITAL MAGIC SOFTWARE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Los gráficos y el sonido.

Lo peor:

La fase arcade se hace corta.



Gráficos: 10
Sonido: 9
Adicción: 8

que disponemos de un pulsador denominado "WAIT" que nos permite pasar un turno en la partida. Obtendremos dinero. combustible, armas o ejércitos, según los dispositivos que podamos haber comprado.

Los dispositivos disponibles en el juego son: Las minas, las plantas petrolíferas, las factorías y las unidades de combate, de vital importancia para el desarrollo del juego.

Weapon Screen

Esta es la pantalla de armamento, indispensable para hacer morder el polvo al enemigo. Aquí podemos obtener dispositivos de lucha láser, cañones de gran potencia, bombas, misiles y cohetes. El único factor que determinará la posibilidad de disponer de un tipo de armamento u otro es el dinero.

The Game

Esta es la fase más interesante de todo el juego (particularmente, me gustan mucho más los arcades que los juegos de estrategia). En esta ocasión disponemos de una magnífica aeronave con la más sofisticada tecnología y armamento. Una opción interesante es la vista por infrarrojos, la velocidad y los escenarios por los que vamos a pilotar.

Valoración

Un juego de gran calidad gráfica y sonora, con muy buena ambientación. El movimiento de los sprites es suave y



Fase arcade de Shock and Wave. (Amiga)

rápida, así como el efecto de pantalla. Los fondos de cada fase son muy lustrosos y bien diferenciados, de forma que en uno de los ataque podemos desplazarnos sobre uno de los océanos, sobre el desierto o sobre una superficie repleta de vegetación.

El juego es muy entretenido aunque la fase más fuerte, que es la más interesante y en la que se basa gran parte del juego, se hace en exceso corta. Merece una especial mención la pantalla que ilustra el comienzo del juego, muy buena.

X S P E C T R U M + 2

ARA

NACION



AMSTRAD ESPAÑA,S.A. MADRID Ronda de Valdecarrizo, s/n. Tres Cantos.28760 COLMENAR VIEJO (Madrid). Tel.(91) 807 53 00. Fax (91) 807 52 50 BARCELONA Provenza, 295.- 08037 Barcelona. Tel. (93) 459 42 42.



¡Qué maravilla de juego!

PANZA KICK BOXING

Muchos han sido los juegos de lucha que se han realizado a lo largo del tiempo, pero estamos seguros de que ninguno de ellos es tan espectacular como este fantástico "Panza Kick Boxing", recién llegado del nuevo sello de la compañía francesa Loriciel. Future no ha podido empezar con mejor pie.

Con una asombrosa presentación y una buena melodía nos sumergimos de lleno en el ambiente que el juego recrea a la perfección, el Kick Boxing o boxeo thailandés. Al empezar cada partida podemos enfrentarnos contra el ordenador o contra algún amiguete, se nos permite grabar los cambios referentes a nuestro púgil, según vayamos progresando, así como seleccionar combinaciones de golpes, entre otras muchas opciones del completísimo menú de juego.

Todos los ataques y las defensas están realizados con una perfección inigualable, nunca habíamos visto un programa que fuese tan fiel en movimientos a la viva realidad. Es algo francamente increíble, a veces se puede dudar si estamos frente a la pantalla de nuestro ordenador o delante de nuestro televisor disfrutando de un espectacular combate de kick boxing.

Los movimientos de los jugadores están realizados con una asombrosa suavidad y rapidez, se han cuidado hasta los más ínfimos e insignificantes detalles, trasladando toda la emoción y velocidad de un combate real al juego... alucinante. Tambien podemos ver una atractiva secuencia de animación al levantar nuestro púgil (en el mejor de los casos) al contrario, medio mareado, después de uno de nuestros violentos ataques.

El desarrollo

El desarrollo del juego es sumamente sencillo. Podemos entrenar a nuestro púgil, disputar un combate de entrenamiento y comenzar o continuar un campeonato.

Nuestro luchador tiene unos niveles de pegada, elasticidad y resistencia, que cuanto mayores seán, más preparado estará, y se van incrementando a medida que obtenemos victorias.

Algo que está perfectamente realizado y es muy de agradecer, es el hecho de que, al contrario de otros juegos, (en los que el rival, al tener poca energía se pegaba a nosotros sin que pudiesemos conectar ningún golpe, separándose al estar recuperado), se ha incorporado un árbitro al combate que separa a los púgiles cuando es necesario o decreta inferioridad manifiesta de uno de los atletas.

Más en concreto...

Los gráficos son de tamaño medio, digitalizados y con un colorido muy adecuado a la situación, además cuenta con un gran número de pantallas que ilustran las diferentes fases del juego, como puede ser la exhuberante chica que indica el comienzo o final de cada uno de los rounds.

El sonido es muy bueno, empezando con la preciosa melodía de la presentación y terminando por los realistas efectos sonoros, tales como la voz del arbitro o los mismos golpes de los luchadores.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un magnífico juego de lucha que hará las delicias de todos. Con buenos gráficos, movimientos, efectos de sonido y muy adictivo, anota un importante tanto a Future Software en éste, su primer lanzamiento.

Otras versiones:

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST y PC.

Creador:

FUTURE

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Movimiento y gráficos.

Lo peor:

No tenerlo.



Gráficos: 9
Sonido: 9
Adicción: 10



Una bella señorita indica el final y comienzo de cada round entre guiños y sonrisas.

La adicción está asegurada, una acción trepidante y un desarrollo rápido hacen de Kick Boxing el juego indicado para pasarse horas y horas delante del monitor jugando con el ordenador o con un amigo.

Respecto al movimiento, suave, rápido, preciso y realista son algunos de los atributos con los que se podría calificar a uno de los mejores y más realistas movimientos vistos en un juego de boxeo para ordenador. En cada animación se pueden apreciar varias decenas de secuencias.

Nuestra opinión

Panza Kick Boxing es el mejor juego de lucha-simulación realizado hasta la fecha, sin lugar a dudas. Una verdadera maravilla. Su cuidada presentación, así como sus gráficos digitalizados, sus magníficos y suaves movimientos y su gran banda sonora y efectos de sonido hacen de este gran juego un programa que no puede faltar en ninguna colección.

Se ha sabido imprimir al juego un rápido y dinámico desarrollo que hará que nos sumergamos de lleno en el combate, cosa que es sumamente fácil gracias a las múltiples cualides del programa.

En definitiva, Panza Kick Boxing es una auténtica pasada para tu AMIGA, de lo mejor que hemos visto hasta la fecha, sin duda, te lo recomendamos.



Tras veintiún asaltos hemos logrado la victoria sobre nuestro contrincante. Un saludo efusivo al público reconforta los golpes recibidos.









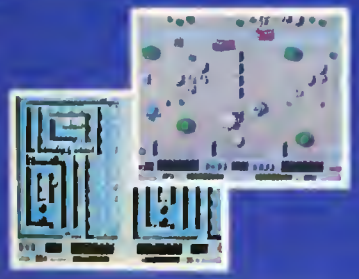
SYSTEM 4

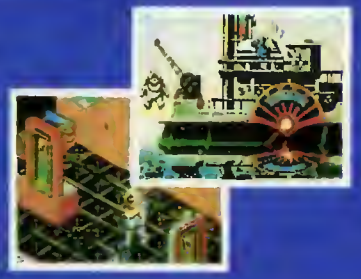
SYSTEM 4 de España, S.A Plaza de los Martires, 10 28034 - MADRID Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95













SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Plaza de los Mártires, 10 28034 - MADRID Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95



Hace poco, el ya clásico y por todos conocido Tetris, impuso la moda de los juegos en los que hubiese que hacer algo más que disparar como un descosido, y desde entonces son muchos los juegos de este tipo que han invadido las pantallas de nuestros ordenadores, tales como Block Out, Klax, E-Motion, Pipemania, y un largo etcétera de éxito.

Una peculiar carrera...

Pues bien, Loriciels, para no ser menos, se ha animado y ha realizado Time Race, un extraño juego que nos traerá más de un quebradero de cabeza, que consiste en hacer desaparecer el área de juego mediante cuadrados que tenemos que ir formando con piezas triangulares que se pueden rotar y mover libremente.

Ciertamente, este aspecto es de lo más extraño que hemos tenido la oportunidad de comprobar ultimamente. Unas fichas de forma triangular van apareciendo en la esquina superior izquierda de la ventana de juego.

Nosotros debemos colocar estas fichas triangulares en lugares determinados, para ir formando, con las siguientes fichas que aparezcan, cuadrados que harán desaparecer la zona de la pantalla donde estén ubicados, nuestro objetivo primordial. Existen piezas que tienen una función determinada y deberemos de colocar en un lugar concreto. A veces no solo aparecerán fichas triangulares, también aparecerán conjuntos y formas definidas con estas fichas.

El juego consta de varios niveles de dificultad, cada uno ambientado en una época. Contamos con un tiempo determinado para hacer desaparecer el tablero, y este límite de tiempo viene dado por una graciosa animación, que mientras jugamos, va progresando. Cuando la animación concluya, lo hará el tiempo. Y es esta animación la que marca en que época nos encontramos.

Nuestra opinión

Los gráficos son sencillos y normalitos, tanto en la presentación como durante el desarrollo del juego y en las animaciones de cada nivel.

El juego en principio carece de sonido, pero podemos activarlo cuando lo carguemos indicando un parámetro después del nombre del fichero, es un



En la Grecia de Aristóteles. (Amiga)

VERSION COMENTADA: PC

Loriciels se merece esta vez un fuerte tirón de orejas. Sinceramente, no creemos que sea uno de esos juegos que vayan a hacer historia. (Soporta CGA, EGA, VGA y Hercules).

Otras versiones:

Amiga, PC, Atari ST y Amstrad CPC.

Creador:

LORICIEL

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

La originalidad.

Lo peor:

El acabado.



Gráficos: 5
Sonido: 4
Adicción: 4

inconveniente que no exista dentro del programa en sí una opción para activar o desactivar el sonido sin necesidad de que nos tengamos que remitir a la carga del juego.

Los movimientos son bruscos, lo cual nos despistará en alguna ocasión, por otra parte esto está justificado, ya que así lo requiere el desarrollo del juego.

De la adicción no os decimos nada, ya que en este caso en concreto, Time Race podrá gustar a muchos y aborrecer a otros tantos. A nuestro juicio Time Race no es un buen juego, ya que para seguir la secuela de juegos como los ya mencionados en el comienzo del comentario, debe de contar con un mínimo de calidad, cosa que por desgracia no se ha sabido otorgar a este juego.





Un juego de otra galaxia

La historia del viejo sistema Xiphon es casi tan antigua como la del mismo Universo. Para comprender a los habitantes de esta galaxia tenemos que remontarnos en el tiempo, hasta los días de la civilización galáctica. El universo conocido se expandía y cada año se unían más sistemas bajo la benéfica dirección del Consejo Galáctico.

Para los habitantes de Xiphon y otras civilizaciones fundadoras, la vida era rica y esperanzadora. Pero poco a poco la decadencia se fue haciendo dueña de la vieja civilización y el gran imperio se fue derrumbando. Por este motivo los Xiphons (que es así como se llaman los habitantes del sistema Xiphon) cerraron sus fronteras a los demás pueblos y se embarcaron en el proyecto de crear para ellos mismos un enclave impenetrable.

Para la construcción del enclave utilizaron ciertas técnicas de expansión espaciales para construir cinco espacios artificiales, incluido cada uno en el siguiente. Para los demás, el espacio de Xiphon seguía siendo el mismo, pero la realidad era muy distinta.



No obstante Xiphon estaba predestinado a caer y sus habitantes cayeron en un caos total. Todo se había desajustado, la energía había desaparecido. Después de una brutal recesión, la población quedó reducida a las formas más primitivas de la sociedad, donde la lucha era por la supervivencia. Dos grupos surgieron, los Pios y los Qons, que siguen hasta hoy enfrentados en su espacio interior.

Xiphos es uno de esos juegos de acción donde se precisan muy buenos reflejos, práctica y ante todo inteligencia. Durante el juego tendremos oportunidad de entrar en batallas, arrasar bases estelares, hablar con los alienígenas o incluso comerciar para conseguir los suministros que te hacen falta para atravesar los universos del sistema Xiphon.

Al igual que la mayoría de los productos de Electronic Zoo (recordemos Battle Squadron o Treasure Map), éste juego mantiene una similitud en la calidad de los gráficos y de los efectos de sonido que acompañan al juego. También merece una especial mención el scroll del fondo, que además de ser muy suave es veloz como pocos hemos visto, aunque no demasiado complejo.

Xiphos puede controlarse mediante ratón o joystick, como podemos suponer con ratón el movimiento es mucho más rápido y preciso, y además con el teclado, ya que dispone de un amplio rango de posibilidades que serían imposibles de controlar en un joystick o ratón.

Hay cinco tipos de disparo diferentes, que varían en potencia y que pueden ser seleccionados con las teclas F1, F2, F3, F4 y F5. Los diferentes modelos son: LOCK, LOS, FAF, RING y NUKE. Cada uno dispone de su propio rango, energía de impacto y de lanzamiento.

La valoración general que podemos dar de este simulador es que es sencillo a la hora de manejar, aunque con un tema demasiado complejo. Los gráficos, sonidos y velocidad están bien elaborados y en especial es de agradecer el que se hayan incluido tres niveles de juego, entre los que destacan diferentes dosis de arcade o simulador, ideal para el gusto de todos.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego perfectamente desarrollado, con buenos gráficos, sonido y unos buenos efectos de scroll. Uno de los factores que contribuyen mayormente al acabado del juego, es la velocidad con que se desarrolla cada una de las acciones a bordo de la nave espacial. Interesante para los aficionados a los simuladores no excesivamente complejos.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

ELECTRONIC ZOO

Distribuidor:

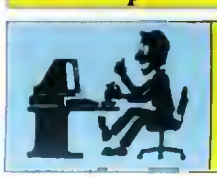
SYSTEM 4

Lo mejor:

La velocidad

Lo peor:

Tema complicado



Gráficos: 9
Sonido: 7
Adicción: 8


GOAL!!
THE OFFICIAL
PAUL GASCOIGNE
SOCCER SIMULATION
Paul Gascoigne
Juega a lo campeón...
¡¡COMIENZA EL JUEGO!!
PROEIN
SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE



Y llegó

Cuando nació, el 14 de Abril de 1950, Dan tenía ya 23 añitos. Ahora, cuando cumple los 40, resulta que dice haber nacido en 1967. Claro que se supone que cuando leemos estos datos estamos en 1998... Como comienzo no está nada mal...

Al margen de este rompecabezas, cuya intención probablemente sea la de quitarse años, Dan Dare ha sido uno de los personajes de comic que más polvareda levantó en su momento, haciendo que miles de jóvenes británicos se alistaran en las fuerzas aéreas, en la marina y en todo lo alistable. Su creador, Frank Hampson, llegó a declarar públicamente que sólo había tratado de encontrar una alternativa a los comics americanos que inundaban la gloriosa Gran Bretaña. Pasaron los años y en 1982 resurgió la "Dandaremanía", siendo objeto de caza y captura por parte de coleccionistas. Ahora la locura se centra en conseguir tener la trilogía, hasta el momento, en versión ordenador. Primero fue "Dan Dare. piloto del futuro", siguió "Dan Dare II, la venganza de los Mekons" y, finalmente, "Dan Dare III. La huida". Saldrán más episodios, no lo dudamos ni un momento.

Hay varios personajes implicados, que coinciden con los que lo estaban en las anteriores y lo han estado siempre. Para no quitar protagonismo al héroe solo citaré a Jocelyn, moza fermosa doctorada en montones de cosas, a Sir Hubert, mariscal del espacio y jefe del Coronel Daniel McGregor Dare, a Pierre, piloto y analista matemático, a Dig, ordenanza y amigo de Dan, y a Hank, piloto y americano por los cuatro costados.

Los prolegómenos de la aventura

Estos eran los buenos, porque los malos son muchísimos y están englobados bajo el concepto de "El Mekon", que es el nombre de su jefe, de color verde porque no es de aquí y los que no son de aquí son todos verdes. Además de verdes son tan malos que nunca han aceptado que Dan les gane siempre y tratan, año tras año, comic tras comic y juego tras juego, vengarse de él. En esta ocasión están desarrollando una serie de experimentos genéticos destinados a mutar todo bicho viviente para convertirlos en monstruos que puedan mascar la nuez a Dan Dare y su panda de amiguetes terrícolas. La historia se complica y, resumiendo, al final deciden secuestrar a Dan para hacerle toda una serie de perrerias antes de cargárselo. Mientras tanto, en la nave que va a la Tierra para cogerle, los mutantes se escapan por los pasillos y aquello termina pareciendo una verbena en la que todos se han pasado con la sangría.

Logran secuestrar a nuestro amigo y en la nave le encierran en un almacén, que como todo el mundo sabe es el lugar perfecto para encerrar a cualquiera que queramos que se escape. Dan puede armarse hasta los dientes e incluso colocarse a la espalda unos cohetes para no cansarse andando como la plebe.

Así están las cosas cuando nos hacemos cargo de la tercera historia del arrebatador Coronel Dan.

Comienza el juego

Afortunadamente, cortesía de los programadores, sabemos que hace falta conseguir 50 litros de combustible para poder largarse en una de las lanzaderas de la nave Mekon. Suponiendo que la nave se encuentre a cinco millones de años/luz de la tierra, este dato nos indica que el consumo de la lanzadera es de diez litros al millón de años/luz. Debe de ser un modelo anticuado...

El combustible se encuentra repartido por la nave en cinco bidones y encontrarlos no va a ser nada fácil. Cuando lo logremos, que tenemos que

lograrlo si queremos ser algo en esta vida, deberemos localizar al malvado jefe Mekon y acosarle hasta que nos lleve a una sala donde automáticamente se nos curarán las heridas producidas en la lucha contra los mutantes verbeneros. Se trata de la sala de la Seguridad Social de la nave pero en moderno y funcionando bien. Mientras Dan se pone hecho un toro, Mekon hace mutis por el foro dejando caer la llave que Dan precisa para pasar a la sala de la lanzadera. Todos cantamos y bailamos de alegría ante tan tonto descuido sin saber (no lo sabíamos antes, ahora si lo sabemos) que hay una bomba en la llave. O la bomba es pequeña o la llave es descomunal. Bueno, da lo mismo, el caso es que contamos con tres nanosegundos para escapar de allí. En la época en que ocurre la aventura, que es el futuro, los nanosegundos duran mucho más que ahora, que conste. Dan coge la llave, abre la puerta, que es lo suyo, lo de la llave, y se monta en la nave. Mal, muy mal, fatal. Sin combustible aquello no arranca, la llave-bomba estalla y



Todos los pasillos se encuentran celosamente guardados. (CPC)

Dan Dare ha sido uno de los personajes de comic que más polvareda levantó en su momento, haciendo que miles de jóvenes británicos se alistaran en las fuerzas aéreas.

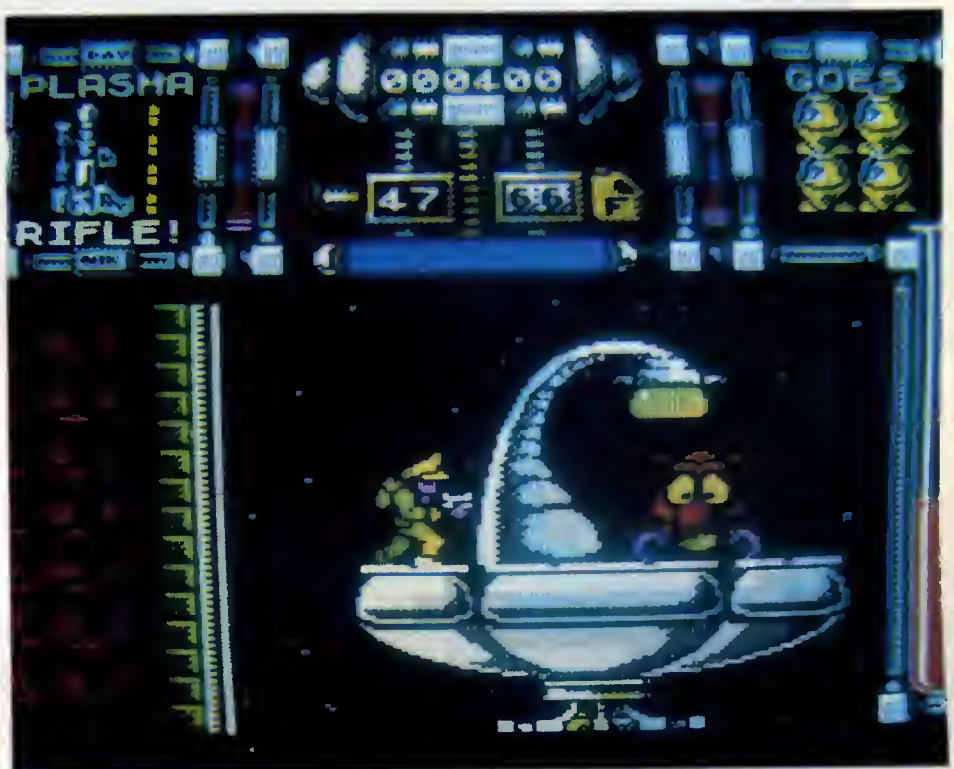
se acabó Dan Dare pese a haber sido uno de los personajes de comic que más polvareda levantó en su momento, haciendo que miles de jóvenes británicos se alistaran en las fuerzas aéreas y todo eso que he dicho antes. Primero cogéis el combustible y luego corréis.

Nada como ir bien armado

Tengo la obligación moral de hablaros del armamento, sin el cual no pasaréis ni de la primera pantalla. En realidad es más bien escaso, destacando un cañón, pero que cañón... Es de plasma y dispara poco a poco, ráfaga a ráfaga o en mogollón, llevándose por delante todo lo que se ponga. Su uso no es fácil y casi hay que realizar un cursillo para que el retroceso no nos haga la pascua a nosotros mismos. Cuando lo utilizamos con demasiada frecuencia necesita un tiempo para recargarse y estamos mas indefensos que las vaquillas en las fiestas de determinados pueblos de los que mejor no hablo, que me pongo de un gas... También se pueden usar bombas y otras fruslerías.

Al rico y barato consejo

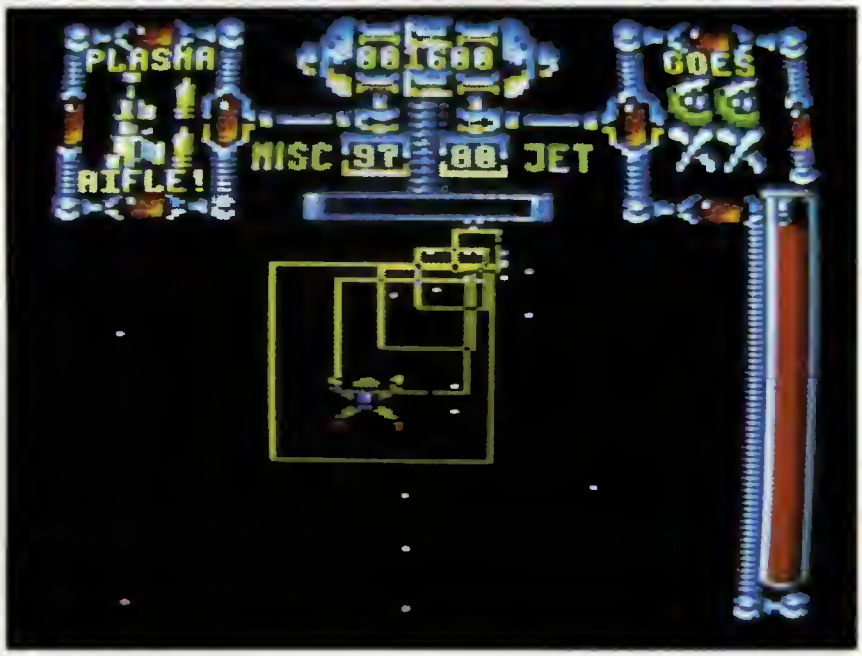
Dan dare es guapo, fuerte, inteligente y las mata con la mirada, pero no es un



El teletransportador junto a uno de nuestros enemigos. Primero debamos recoger el combustible. (Spectrum)



No os asustéis aunque sea grande, no se mueve, pero dispara. (Amstrad CPC)



El teletransporte. (Amstrad CPC)



Spectrum

superhombre. Pierde energía al entrar en contacto con los mutantes y ello no le produce el menor beneficio. Cuando su traje espacial toca las paredes de los túneles, energía que pierde. Las bombas y la munición en general no se encuentran en cualquier lugar y hay que andar con ojo para no malgastar tiroteando así como así. Los cohetes que lleva en la espalda también gastan combustible y andar dando saltitos por ahí haciendo el ganso hace que se declaren en huelga y la historia se vuelva mucho más dura. Hay que ser previsor, conservador (de energía), astuto y huidizo cual serpiente ante ataque de halcón hambriento.

Y por fin...

Sacar una valoración implica tener en cuenta muchos factores, los cuales no siempre son objetivos. Me ha gustado la idea, los gráficos, el movimiento y la estructura general. No me ha llenado el sonido y la excesiva dificultad para pasar por algunas pantallas. Como media me he quedado bastante satisfecho aunque no me ha maravillado enseñándome algo que no hubiera visto antes. Os permitirá pasar ratos muy agradables y hasta apasionantes ante vuestro ordenador.

Manuel Ballestero.

Primero fue "Dan Dare, piloto del futuro", siguió "Dan Dare II, la venganza de los Mekons" y, finalmente, "Dan Dare III".

VERSION COMENTADA: CPC

Gráficos buenos, movimientos suaves, sonido pobre y acontecimientos que se suceden a gran velocidad.

Otras versiones:

PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum y MSX.

Creador:

Virgin Games.

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El dinamismo que preside la aventura.

Lo peor:

Muy difícil pasar algunos puntos.



Gráficos: 7
Sonido: 4
Adicción: 8











CON EL TEMA MUSICAL

ROCKY

MAGIC

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Plaza de los Mártires, 10 - 28034 · MADRID Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95



DIAS DE TRUENO

Tan veloz como el rayo

Seguramente habréis oido hablar de la última película del conocido actor Tom Cruise, "Days of Thunder", o lo que es lo mismo: "Días de Trueno". Pues bien, ahora, y para no ser menos, MindScape nos presenta la versión computerizada de tan espectacular film.

La sensación es gloriosa, la carretera serpentea rápidamente mientras el inalcanzable horizonte se pierde de vista y vuelve a aparecer una y otra vez. Siento la vertiginosa e inigualable impresión de vértigo y euforia que inunda mi cuerpo casi sin dejarme respirar. Logro percibir la maravillosa velocidad en cada molécula de mi cuerpo. Es milagroso.

A medida que se incrementa y agudiza el rugido del motor, se disparan mis sentidos y me siento lanzado hacia el infinito de la carretera.

Esta pequeña introducción intenta definir y resaltar la verdadera esencia del juego que nos ocupa en este momento. Días de Trueno, una simulación automovilística que nos hará vivir durante un rato en el mismo "pellejo" del protagonista del film.

Como en anteriores creaciones, el juego esta realizado mediante gráficos vectoriales sólidos y rellenos, que representan los distintos coches, con gran fidelidad, el público, gradas, y demás elementos del juego.

Podemos seleccionar el punto de vista que deseemos con sólo ir pulsando el teclado numérico. La normal o la que se elige por defecto es la vista desde el interior de la cabina, podremos también tener una vista trasera (muy curiosa), lateral, aérea, y algo muy de agradecer, contamos con unas teclas de "zoom" que nos permitirán acercar o alejar la imagen en la vista aérea.

El juego es ciertamente difícil, sobre todo el hacernos con el control del bólido, cosa que nos dará más de un quebradero de cabeza. Es aconsejable jugar



Esta es una de las vistas más curiosas y menos útiles del juego. (Amiga)

las primeras partidas con la vista aérea, hecho que facilitará notablemente el control del coche.

Al empezar cada partida podemos seleccionar el número de vueltas, la dificultad, nivel de juego y otros aspectos para que podamos jugar "a nuestras anchas". Hacer adelantamientos es verdaderamente complicado con la vista desde el interior de la cabina, por eso recomendamos seleccionar la vista aérea para ejecutar con mediana perfección estos menesteres.

El control

Para arrancar deberemos poner el coche en el punto muerto e ir ascendiendo de marcha lentamente para aprovechar el motor al máximo. Contamos con cinco marchas, acelerador y freno. (Sería raro que hubiese embrage). Como es lógico, y más en este juego en concreto, deberéis reducir en las curvas para evitar el "batacazo" seguro, así pues, ser prudentes, y más en especial, con la segunda curva desde la salida. Cuando estéis apurados, faltos de fuel o tengáis algún tipo de problema mecánico deberéis entrar en boxes, que será vuestra única oportunidad de continuar en la carrera.



Desde dentro de la cabina obtenemos una visión mucho más real de la carretera y de los golpes. (Amiga)

Nuestra opinión

"Días de Trueno" es un buen juego, cuyo factor más significativo es, claramente, el nivel técnico alcanzado, que es francamente alto. Aún así, hay algunos parches sin coser en el juego, como pueden ser, por ejemplo, la lentitud de su desarrollo y por consiguiente, de la acción. En un juego de este tipo, la velocidad y suavidad del movimiento y la acción son los dos puntos esenciales. Por decirlo de algún modo, son los libros de la biblioteca, y la verdad es que estos libros, en "Días de Trueno" están sin hojas.

Los gráficos son buenos y los coches están muy bien definidos, al contrario de lo que se pudiera pensar al ser vectoriales. Las pantallas entre carga y carga también están muy bien hechas y en



También podemos controlar el vehículo desde distintos puntos de vista. En ésta disponemos de zoom.

definitiva, este aspecto se ha logrado con éxito.

Sin lugar a dudas el aspecto verdaderamente sobresaliente de "Días de Trueno" es el sonido. La mágnifica banda sonora de la película ha sido llevada al ordenador por el conocido David Whittaker, compositor musical de las super bandas sonoras de juegos como "Xenon II" o "Fire & Brimstone". Verdaderamente increíble.

La adicción es, en general, media, ya que los simuladores de este tipo enloquecerán a algunos y sin embargo no significarán nada especial para otros. En definitiva, "Dias de Trueno" es un buen juego, lo suficientemente bueno y entretenido como para hacernos pasar un buen rato enfrente de nuestro monitor tomando curvas a 180 Kms/h!. Os lo recomendamos.

César Valencia Perelló

VERSION COMENTADA: AMIGA

Días de Trueno es un juego agradable y bien hecho, que si no incorpora nada nuevo, si nos hará divertirnos delante de nuestro monitor. Muy bien.

Otras versiones:

AMIGA, PC & Compatibles, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum.

Creador:

MINDSCAPE

Distribuidor:

DROSOFT

Lo mejor:

La banda sonora.

Lo peor:

La fluidez del movimiento.



Gráficos: 8
Sonido: 10
Adicción: 6

O F E R T A N A V I D A D

LINE.

Anaka, 40
Teléfono
(943) 61 55 35
Fax
(943) 61 50 25
20300 IRUN

- SERVICIO DE VENTA POR CORREO CONTRAREMBOLSO.
- SERVICIO DE ENTREGA RAPIDA.
- CONDICIONES ESPECIALES A TIENDAS Y DISTRIBUIDORES.
- DOBLE SERVICIO HOT-LINE GRATUITO.
- 90 DIAS DE GARANTIA CONTRA TODO DEFECTO EN EL MATERIAL.
- HORARIO DE LLAMADA: DE 10 A 1 Y DE 4 A 8.
- IVA (12%) NO INCLUIDO.

OFERTA NAVIDAD

MINI OFFICE II	6.200.-Ptas	RATON CPC + CHERRY PAINT	15.800.-Ptas
TASWORD 6128	9.200.-Ptas	PRO PASCAL	13.500.-Ptas
TASPRINT CPC	7.900.-Ptas	PRO FORTRAN	13.500.-Ptas
TASWORD+TASPRINT CPC	15.200.-Ptas	INTERFACE RS232	14.000.-Ptas
TASCOPY CPC	7.900.-Ptas	MODEM V21/V23 AMSTRAD	25.500.-Ptas
TAS-SIGN	8.500.-Ptas	EQUIPO DE AUTOEDICION	40.000.-Ptas
VIDI CPC	21.000.-Ptas	CHERRY PAINT	4.500.-Ptas
MICRODESIGN	7.300.-Ptas	LAPIZ OPTICO 6128	5.500.-Ptas
MICRODESIGN + RATON	18.700.-Ptas	LAPIZ OPTICO CINTA	5.000.-Ptas
MICRODESIGN + EXTRA	10.000.-Ptas	ULTRASOUND CPC	6.000.-Ptas
MICRODESIGN + RATON + EXTRA	20.500.-Ptas	PRO PASCAL + PRO FORTRAN	26.000.-Ptas
RATON CPC	14.500.-Ptas		

OFERTA NAVIDAD

GUIA DE DISTRIBUIDORES

MADRID: MULTIGEST INFORMATICA TEL 459 24 10
BARCELONA: CONTACTE TEL 219 27 10
BILBAO: CHIPS AND TIPS TEL 431 96 67
SAN SEBASTIAN: CHIPS AND TIPS TEL 29 05 54
ZARAGOZA: BASIC MICROFUTURA TEL 37 77 38
ALCORCON: MUNDOMATIC TEL 611 58 65
BALEARES: MAS FOTOS TEL 65 09 42
CANARIAS: MEDEROS INFORMATICA TEL 85 14 58
VITORIA: DATAVI TEL 22 20 92
VALENCIA: DIVISION LEVANTE TEL 326 01 95

EL PODER, LA PASION Y LA FUERZA

karateka™



SPECTRUM
(cassette, disco)
AMSTRAD
(cassette, disco)
MSX
(cassette)
COMMODORE 64
PC

Broderbund

TRAS LARGOS AÑOS DE DURO ENTRENAMIENTO Y APRENDIZAJE CON TU MAESTRO DE KARATE, AL LLEGAR A TU ALDEA, DESCUBRES QUE ESTA HA SIDO ARRASADA Y TU NOVIA MAKIO SECUESTRADA POR EL TERRIBLE Y CRUEL AKUMA.

UNA SOBERBIA ANIMACION DE PERSONAJES, UNOS DECORADOS ESPLENDIDOS, Y LA REALIDAD DE LOS COMBATES DE KARATE, HACEN DE LA LUCHA FINAL CON AKUMA TODO UN RETO QUE PONDRA A PRUEBA TUS NERVIOS.







DISTRIBUIDO POR

DRO SOFT

FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID TEL. 450 89 64



La lucha de Tomahawk

Los juegos de lucha han estado siempre presentes, a lo largo de todo el desarrollo y evolución del software. Uno de los primeros y más afamados títulos, como muchos conoceréis, fue el The Exploding Fist, al que muy pronto seguiría una segunda parte igual de brillante.

Este era un juego de gran calidad, cuidados movimientos y muy adictivo, aunque le fallaba la dificultad, por que una vez aprendidos los trucos, eramos capaces de vencer a nuestro adversario con suma facilidad.

En este nuevo juego de la empresa Tomahawk, se han respetado todos estas características. La calidad, los movimientos y la adictividad son de una calidad excelentes y además, en contraposición con el anterior, se le ha añadido un punto bastante innovador y es que luchamos con diferentes adversarios y cada uno con sus propias características, lo que hace muy difícil aprender un determinado tipo de truco.

Durante el juego tendremos oportunidad de poner a prueba nuestros reflejos y habilidad para esquivar a los enemigos, para ello disponemos de un amplio repertorio de acciones que van desde saltar en cualquiera de las direcciones, rodar por el suelo como una pelota o proporcionarle una patada a uno de nuestros enemigos. Estos, a su vez, también disponen de una gran cantidad de trucos y técnicas, entre las que destacan una tremenda habilidad para abofetearnos mil y una veces antes de que les podamos responder.

Además, algunos de los enemigos tienen la posibilidad de mutación. ¿Que qué quiere decir esto?, pues bien, ni más ni menos que en el momento más insospechado, resulta que nuestro inseparable amigo (como es de suponer es una forma de expresarse, aunque inseparable si que lo es un buen rato) se ha convertido en un determinado animal o mala bestia que se ensaña a placer con nuestra indefensa persona.

En realidad esto no quiere decir que el juego sea excesivamente difícil, aunque en un principio lo pueda parecer. Con el tiempo y un poco de práctica conseguiremos vapulear a la mayoría de los enemigos sin que estos puedan hacer lo más mínimo para evitarlo, pero antes deberemos aguantar una buena ristra de palizas y fracasos.

Valoración

Un punto a favor de Tomahawk es la protección del juego, que ahora se presenta de una forma mucho más atractiva y sencilla para los pequeños usuarios. Además, como la protección esta aplicada en una carta de color y no en el mismo disco del juego, nos permite sacar copias de seguridad del mismo e incluso instalarlo en el disco duro, si es que disponemos de este último.



Cara a cara con nuestro contrincante. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

No Exit es un juego de indudable calidad, capaz de pegarnos al ordenador durante mucho tiempo, aunque carece de originalidad por completo. Son de agradecer las características de cada contrincante, que son diferentes de las de los demás y favorecen una dificultad progresiva en el juego.

Otras versiones:

Amiga, PC, Atari y la consola Amstrad.

Creador:

TOMAHAWK

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Luchadores con distintas características y técnicas.

Lo peor:

Un tema muy machacado y poco original.



Gráficos: 9
Sonido: 7
Adicción: 7

Nos encontramos ante un estupendo juego de lucha, que hará las delicias de todos los aficionados a este tipo de arcades. Los gráficos de los personajes así como los de los escenarios son de gran calidad. El sonido es aceptable, aunque podría haberse mejorado y el movimiento, complicado al principio, es muy suave y con un amplio margen de golpes y defensas.

Especialmente recomendado a los aficionados a los juegos de acción y lucha.

Honorio García



Algunos enemigos no son del todo humanos y utilizan sus poderes especiales para intentar eliminarlos. (Amiga)

Comm

LA OFERTA M
QUE MENO

Nueva Consola COMMODORE

Un nuevo producto pensado para entretener, con un realismo sorprendente, y adentrarse en el apasionante mundo de los juegos, con una facilidad de manejo y rapidez de respuesta increíble, a un precio que te sorprenderá.
Con joystick y cartucho con cuatro magníficos juegos, auténticos números uno, de regalo.

Superconsola C-64

La consola más vendida en todo el mundo, con la última tecnología incorporada para obtener una mayor velocidad de respuesta, con un realismo gráfico único en su género.
Y, además, con un paquete especialmente diseñado para poder ser transformado en un magnífico ordenador. ¡Pídelo!
Un paso adelante en el mundo de las consolas.
Con joystick y cartucho con cuatro juegos —auténticas novedades— de regalo.

99.900* MONITOR APARTE

Amiga 500

Todo un mundo de Creación y Fantasía hecho realidad con el Amiga 500, la herramienta más útil para despertar la imaginación y potenciar la creatividad.
Ahora, junto con los tres programas más vendidos del mercado (DeLuxe Paint, DeLuxe Vídeo, DeLuxe Music), tres fantásticos juegos que representan la última novedad en el mercado nacional.
¡Todo un paquete de regalo valorado en más de 50.000 ptas.!

24.900*

19.900*



* Estos precios no incluyen el 12% IVA.

nmodore

MAS VALIDA
OS CUESTA.

Starter Pack (1)

Una nueva serie de ordenadores personales con tarjeta y monitor VGA incorporado en todas sus presentaciones (PC-10 III, PC-20 III, PC-30 III), que les confieren una mayor resolución y la posibilidad de trabajar con todos los programas gráficos existentes en el mercado.
¡Y con el precio más competitivo del mismo!

(1) El Starter Pack incluye los programas MS-DOS, DOS-INTRO y C-TAP junto con el vídeo Companion para facilitar su aprendizaje.



C/ Principe de Vergara, 109 - 28002 MADRID. Tel.: (91) 563 3600
C/ Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA. Tel.: (93) 325 5008

Commodore
Cuestión de Capacidad.



Como bien os podéis haber imaginado por el subtítulo, Legend of the Lost es uno de esos juegos que no son malos, pero que tampoco son un manojo de virtudes. Se puede decir que le salva la variedad, aunque tampoco éste es su punto fuerte.

No hay nada más fácil para crear el tema de un juego que utilizar un hombre y una mujer. Si ambos están enamorados y para colmo, la chica se encuentra en poder del malo de turno, la historia no ha hecho más que empezar, prepararos para vivir las más alocadas aventuras en pos de la libertad de vuestra amada.

Para cumplir tal misión deberemos acabar cada una de las cinco fases que componen el juego: la fase arcade de la avioneta, las rocas con lava, el laberinto de la montaña, otro laberinto, atravesar la selva y, por último, el viaje a través de la selva, defendiéndonos de las embestidas furiosas de los rinocerontes.

A través de cada una de estas fases disponemos de acciones muy distintas: en la primera por ejemplo manejamos un avión, en la segunda controlamos al personaje principal que puede disparar y saltar, en la penúltima agacharse y en la última cambia el sistema de disparo, que se realiza a través de una mirilla.

Básicamente Legend of the Lost es un juego de habilidad y rapidez de reflejos, pensar está reservado para otro tipo de juegos. Aquí nuestro objetivo principal será pasar de pantalla evitando los obstáculos y eliminando a los enemigos que pudieran cruzarse en nuestro camino. Sencillo, ¿verdad?.

Como podéis observar el juego es muy variado, aunque sigue fallando en lo anteriormente expuesto, los gráficos no son nada del otro mundo, el movimiento no es excesivamente bueno (que tampoco malo) y respecto al sonido, lo único destacable es la tonadilla de comienzo, que incluso, al cabo de un buen rato, se hace insoportable.

CLAVES DEL JUEGO

Si todavía no has conseguido acceder a los distintos niveles que componen Legend of the Lost, prueba a introducir los siguientes códigos:

1 FASE - RHINOS
2 FASE - STONES
3 FASE - LADDER
4 FASE - ESCAPE
5 FASE - EDLER6
6 FASE - FINALE

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego variado aunque muy poco cuidado en detalles. Quizá en Spectrum o Amstrad CPC podría haber sido un juego interesante, en Amiga no utiliza las más mínimas posibilidades que esta máquina ofrece.

Otras versiones:
AMIGA Y ATARI ST.

Creador:
IMPRESSIONS

Distribuidor:
SYSTEM 4

Lo mejor:
La música

Lo peor:
El desarrollo



Gráficos: 6
Sonido: 8
Adicción: 6

ESTA ES TU OPORTUNIDAD

62.400 pts. + IVA



NO INCLUYE MONITOR

ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO

Entra al mundo de los 16 bits, con el ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO. Ahora puedes disponer de toda la potencia del ordenador más premiada por la prensa internacional especializada, a un precio verdaderamente a tu alcance.

Además, el ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO incluye gratis el POWER PACK, que contiene 20 superjuegos y 6 programas de diferentes aplicaciones.

Tu ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO, todo lo que necesitas para entrar con buen pie en el mundo de los 16 bits.

EL POWER PACK CONTIENE:

- 20 superjuegos, para que vivas las aventuras más alucinantes.
- MUSIC MAKER, para componer la música que más te gusta.
- NEOCHROME, para dibujar tus obras de arte.
- FIRST BASIC Y ST BASIC para programar en el lenguaje más apropiado.
- 1ST WORD para procesar textos y escribir muchas historias.
- ORGANISER, programa que incluye dietario, fichero de direcciones y hoja de cálculo.

CON EL NUEVO SISTEMA OPERATIVO TOS 1·4

NOVEDAD

ATARI

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

LO MEJOR PARA EL 91

Deseamos vuestra colaboración para seleccionar los mejores juegos de cada categoría, que representarán la opinión del público español en Europa.

Como participar

Envíanos una postal con la respuesta a las siguientes preguntas, indicando el número de cada una de ellas. Los juegos nominados deben de pertenecer a los lanzamientos realizados en los últimos meses.

Los tres lectores que más se aproximen en sus contestaciones (a la solución de la entrega de premios) recibirán un interesante obsequio.

Los programas y productos nominados se dividen en las siguientes categorías:

1	**MEJOR ANIMACION:**		
2	**MEJORES GRAFICOS:**		
3	**MEJOR SONIDO:**		
4	**MEJOR JUEGO DE ACCION:**		
5	**MEJOR AVENTURA/JUEGO DE ROLE:**		
6	**MEJOR JUEGO DE INTELIGENCIA:**		
7	**JUEGO MAS ORIGINAL:**		
8	**MEJOR SIMULADOR:**		
9	**MEJOR PACK DE JUEGOS:**		
10	**MEJOR JUEGO DE CONSOLA:**		
11	**CONSOLA DEL AÑO:**		

Rellena y envía cuanto antes este cupón y envíalo a:
MEGAOCIO.
Sección: **LO MEJOR PARA EL 91.**
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1º Izda. 28010 MADRID.
No hace falta que recortes la revista, puedes enviarnos las soluciones en una postal.

Del 14 al 16 de Abril del próximo año tendrá lugar la entrega de premios de la feria más importante de Europa: The European Computer Trade Show. El tema central de ésta será la Multimedia, con un espacio dedicado a los últimos lanzamientos en el sector de entretenimiento de todo el mundo.

Las razones de porqué MEGAOCIO ha sido elegida como miembro oficial del jurado está en palabras de Michael Meakin, director de Blenheim Database Exhibitions: "Como primer magazine en su especialidad de España, proporcionará credibilidad a los premios concedidos como galardón definitivo para la industria de software de entretenimiento en España"

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '91

MEGAOCIO

Allí estará MEGAOCIO como miembro oficial en representación de España, nominando las once diferentes categorías de videojuegos en compañía de las más conocidas revistas del sector: TILT (Francia), POWERPLAY (Alemania), DATOR (Suecia), LOGIN (Japón), COMPUTE! (Estados Unidos) y DATABASE INTERACTIVE (Inglaterra) entre otras.

TILT

LOGIN

DATOR

COMPUTE!

COMPUTER live

EN

norsoft

LO TENEMOS TODO

MAS DE 8000 PRODUCTOS

SOLICITA CATALOGO

GRATIS

ORDENADORES AMIGA

AMIGA 500 87.900 pts
AMIGA 500+MONITOR 1084 1[illegible] pts
OBSEQUIO DE:
- CONVERTIDOR DE T.V.
- PACK FLIGHT OF FANTASY
- 20 programas de DOMINIO PUBLICO

AMIGA 2000 173.800 pts
AMIGA 2000+MONITOR 1084 224.000 pts

OFERTA ESPECIAL:



AMIGA 2000
+MONITOR 1084
+DISCO DURO 40 Mb
+2ª UNIDAD DE DISCO
+AMPLIACION 4 Mb
+GENLOCK CON TARJETA
+20 Programas de D.P. de regalo
390.000 pts

CONSULTAR OTROS PACKS!

PERIFERICOS AMIGA

AMPLIACION 512 K 11.500 pts
U.D. 3.5" SENATOR 15.900 pts
RATON OPTICO+ALMOHADILLA 7.900 pts
RATON NORMAL 3.900 pts
MODEM 2400Bps EXTERNO 21.900 pts
U.D. 3.5" MASTER 3A CON DISPLAY 19.900 pts
CONSULTAR OTROS PRODUCTOS PARA AMIGA

ARTICULOS ATARI

ORDENADOR ATARI 520 ST SERIE ORO 58.900 pts
ORDENADOR ATARI 1040 93.900 pts
MONITOR FOSFORO BLANCO 27.000 pts
MONITOR COLOR 55.000 pts
ATARI LYNX 32.000 pts
DISCO DURO SUPRA 30 Mb 84.900 pts
MODEM 2400 Bps EXT. SUPRA 21.900 pts
RATON ATARI Golden óptico+almohadilla 7.900 pts
SCANNER ATARI 400 DPI/MANUAL 34.900 pts

¡¡NOVEDAD!!

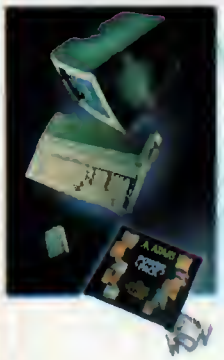
DISQUETERA 3.5" EXTERNA ATARI CON DISPLAY DE GOLDEN 21.900 pts
CONSULTAR OTROS PRODUCTOS PARA ATARI

CONSOLAS Y ORDENADORES

CONSOLA AMSTRAD GX400 19.000 pts
CONSOLA COMMODORE 18.900 pts
CONSOLA MASTER SYSTEM PLUS 19.900 pts
CONSOLA MASTER SYSTEM 18.500 pts
ZX SPECTRUM + 2 ACTION PACK 28.900 pts
COMMODORE PC-10-III + VGA 98.900 pts
COMMODORE PC-20-III + VGA 148.000 pts
AMSTRAD PC 2086-SD 88.000 pts
SCHENEIDER EURO PC+ MONITOR MONOCROMO 12 PULGADAS 93.900 pts
AMSTRAD CPC 464 + MM12 49.000 pts
AMSTRAD CPC 6128 + MM12 68.000 pts

DISCOS VIRGENES

BULK 3.5" 75 pts/unidad
BULK 5.25" 55 pts/unidad
DISCOS KAO 3 5"DISKAROO (10 unidades) PVP OFERTA 2.220 pts





COMPLEMENTOS

ALMOHADILLA RATON 690 pts
CABLE IMPRESORA 740 pts
MOUSE MASTER ATARI/AMIGA 4.900 pts
SOPORTE LECTURA ORIGINALES 3.500 pts
PAPEL Impresora 80 columnas 1000 hojas 1.500 pts
PAPEL Impresora 80 columnas 500 hojas 800 pts
ARCHIVADOR DISCOS 3.5", 80 unidades 1.800 pts
BOLSA TARGUS HERRAMIENTAS 3.900 pts

PRODUCTOS PC/COMPATIBLE



RATON GOLDEN NORMAL:
IBM XT/AT 4.500 pts
IBM XT/AT DE LUXE 7.900pts
RATON GOLDEN OPTICO
IBM XT/AT. 8.500 pts

IBM XT/AT DE LUXE 10.900 pts
Disco Duro QUANTUM 3.5" SCSI 40 Mb 71.900 pts
D.Duro MICROSCIENCE HH 825,20 Mb. 32.000 pts
DISQUETERA 3.5" INTERNA PC/XT 11.900 pts
DISQUETERA 3 5" EXTERNA PC/XT 23.900 pts
DISQUETERA 5 25" INTERNA PC/XT 11.900 pts
DISQUETERA 5.25" EXTERNA PC/XT 25.900 pts
MODEM 2400 BPS EXTERNO SUPRA 21.900 pts
MODEM 2400 BPS INTERNO SUPRA 15.900 pts
SOPORTO ELEVADO Monitor + Teclado 15.900 pts
SOPORTE BASCULANTE MONITOR 3.100 pts

IMPRESORAS

STAR LC-10 COLOR 80 COLUMNAS 47.900 pts
OKI 182E 80 COLUMNAS 49.900 pts
(cables incluidos)

SUPEROFERTA DEL MES

IMPRESORA PROFEX 80 COLUMNAS, 9 AGUJAS, [illegible] CABLE [illegible] pts



JOYSTICK QUICKSHOT

QUICKSHOT TURBO III PYTHON1 2.500 pts
QUICKSHOT MAVERIK 1 (2 jugadores) 3.800 pts
QUICKSHOT FLIGHT GRIP 2.500 pts
QUICKSHOT II PLUS 1.400 pts
QUICKSHOT TURBO 2.300 pts

JUEGOS

SELECCION DE SUPERVENTAS

JUEGOS PARA:
AMIGA, ATARI, PC, SPECTRUM, AMSTRAD Y COMMODORE

U.N. SQUADRON - REGRESO AL FUTURO II - POLI DIAZ - LA ESPIA QUE ME AMO - DESAFIO TOTAL - TV SPORTS BASKETBALL - CARLOS SAINZ - GREMMLINS 2 - VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA - TORTUJAS NINJA

¡¡TE ASOMBRARAN NUESTROS PRECIOS, LLAMANOS!!

TFNO: (988) 24 80 48

IBM PERSONAL SYSTEM 1

DISPONIBLES CUATRO CONFIGURACIONES DESDE 164.000 PTS

norsoft

LOS PEDIDOS SUPERIORES A 15.000 PTS. LOS SERVIMOS CON LOS PORTES PAGADOS.

TODOS NUESTROS PRECIOS, INCLUYEN IVA

RECUERDA:

NORSOFT
APDO. 658 - ORENSE
TELF. (988) 24 90 46
FAX (988) 23 42 07

DESEO RECIBIR INFORMACION GRATIS Y EN MI DOMICILIO, SOBRE LOS PRODUCTOS QUE INDICO

NOMBRE.....
DOMICILIO.....
POBLACION.....
PROVINCIA.....
C POSTAL.....
TELEFONO.....

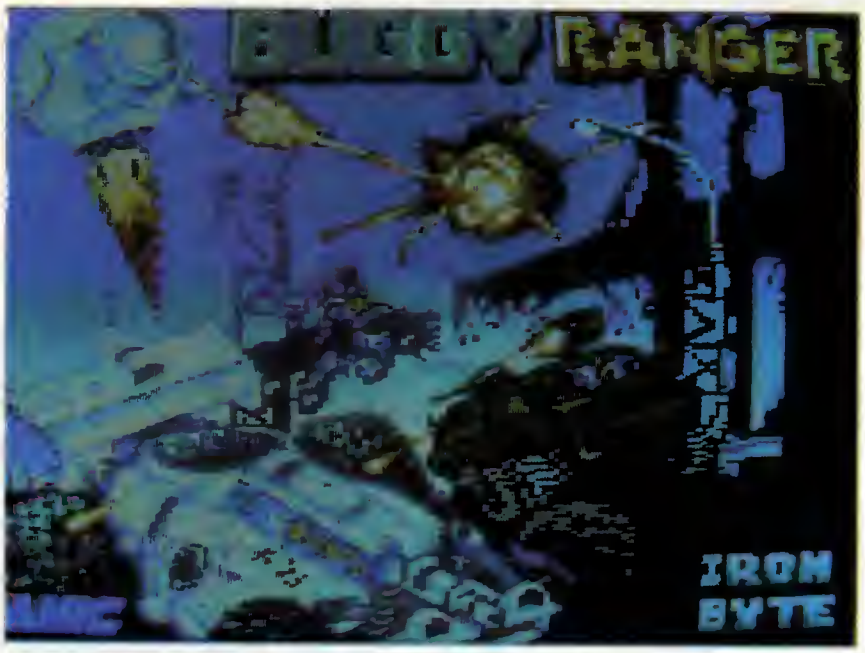
☐ AMIGA ☐ PC COMPATIBLE ☐ AMSTRAD
☐ ATARI ☐ DOMINIO PUBLICO ☐ JUEGOS

RECORTA O FOTOCOPIA ESTE CUPON Y ENVIANOSLO HOY MISMO AL APDO. 658 DE ORENSE

SERVIMOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS POR AGENCIA DE TRANSPORTE.

SI LO PREFIERES TAMBIEN TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR CORREO

CONSULTA NUESTRAS OFERTAS EN JUEGOS PARA SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX



Un buggy muy peculiar

Muchos son los juegos que han explotado, y seguirán explotando, el ya usado filón de un desastre nuclear o semejante, pues bien, Dinamic, a vuelto a recurrir a este tema para dar vida a uno de sus últimos lanzamientos: Buggy Ranger.

En un futuro no muy lejano, el hombre construirá complejas y complicadas máquinas que se revelarán y conquistarán el mundo, creándose una situación de caos y desastre. Sólo hay algo capaz de vencerlas, ¿lo adivinais ya?, pues sí, se trata de "Buggy Ranger" un extraño vehículo dotado de los últimos avances técnicos de defensa, compuesto de dos módulos, uno terrestre y otro volante, que podemos ensamblar y desensamblar a nuestro antojo cuando más nos convenga.

Nosotros desempeñamos el papel del temerario piloto poseedor de tan peculiar vehículo, y nuestra misión consistirá principalmente en ir avanzando mientras sorteamos los distintos obstáculos que se interponen en nuestro camino y los variados enemigos que saldrán a nuestro encuentro. La verdad es que, ciertamente, es muy original, ¿no?, en fin, dejemonos de miramientos y vayamos "al grano".

El juego

La acción se desarrolla mediante el típico scroll horizontal, los enemigos van apareciendo según avanzamos, con un único objetivo, el de destruimos. La verdad es que los enemigos en "Buggy Ranger" parecen algo tontos, ya que se limitan a pasear por la pantalla, a veces por sitios a los que no llegamos con nuestro vehículo por más que saltemos. El desarrollo, aunque nos cueste decirlo, es sumamente monótono.

Todo esto viene condicionado en parte por el desbarajustado nivel de dificultad, ya que en una partida, lo mismo nos destruyen a los pocos segundos, como en otra avanzamos fácilmente con la única dificultad de saltar. Para colmo, el área de juego es bastante reducida, e impide una mayor y más flexible acción. Como colofón diremos que la acción, además de desarrollarse con una lentitud tediosa, cuenta con una brusquedad increíble.

Nuestra opinión

Los gráficos estan bien definidos, dentro de lo que cabe, en Mode 0. En su mayoría están adecuadamente realizados. El movimiento, además de ser lento, es brusco e inapropiado. Tanto los saltos de nuestro "Buggy" como sus disparos. o los mismos enemigos.

El scroll es malo, además de que se trata de un área de juego pequeña, lo cual facilita notablemente la tarea de "scrollear" una zona de la pantalla, no se ha sabido aprovechar, y les ha quedado brusco.

Para colmo de los colmos, el juego carece completamente de sonido, tanto de banda sonora de presentación como de música en el menú. Eso sí, cuenta con los efectos de explosiones, disparos, etc.

La adicción es baja, y todo es debido a que el juego no está lo suficientemente rematado y sus distintos aspectos, tales como la dificultad, el movimiento, o los algoritmos que rigen a los enemigos, no están bien ajustados. La idea quizá podía haber dado más de si, y el juego también, pero en fin, no ha ocurrido así y se ha quedado en un juego muy del montón.

César Valencia Perelló

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Sinceramente os diremos que Buggy Ranger no nos ha gustado. Además de ser un juego muy, pero que muy normalito. Dinamic esta vez no ha acertado, un tirón de orejas y esperemos que lo haga la próxima.

Otras Versiones:

PC & Compatibles, Amstrad CPC, Spectrum, MSX y C64.

Creador:

DINAMIC.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

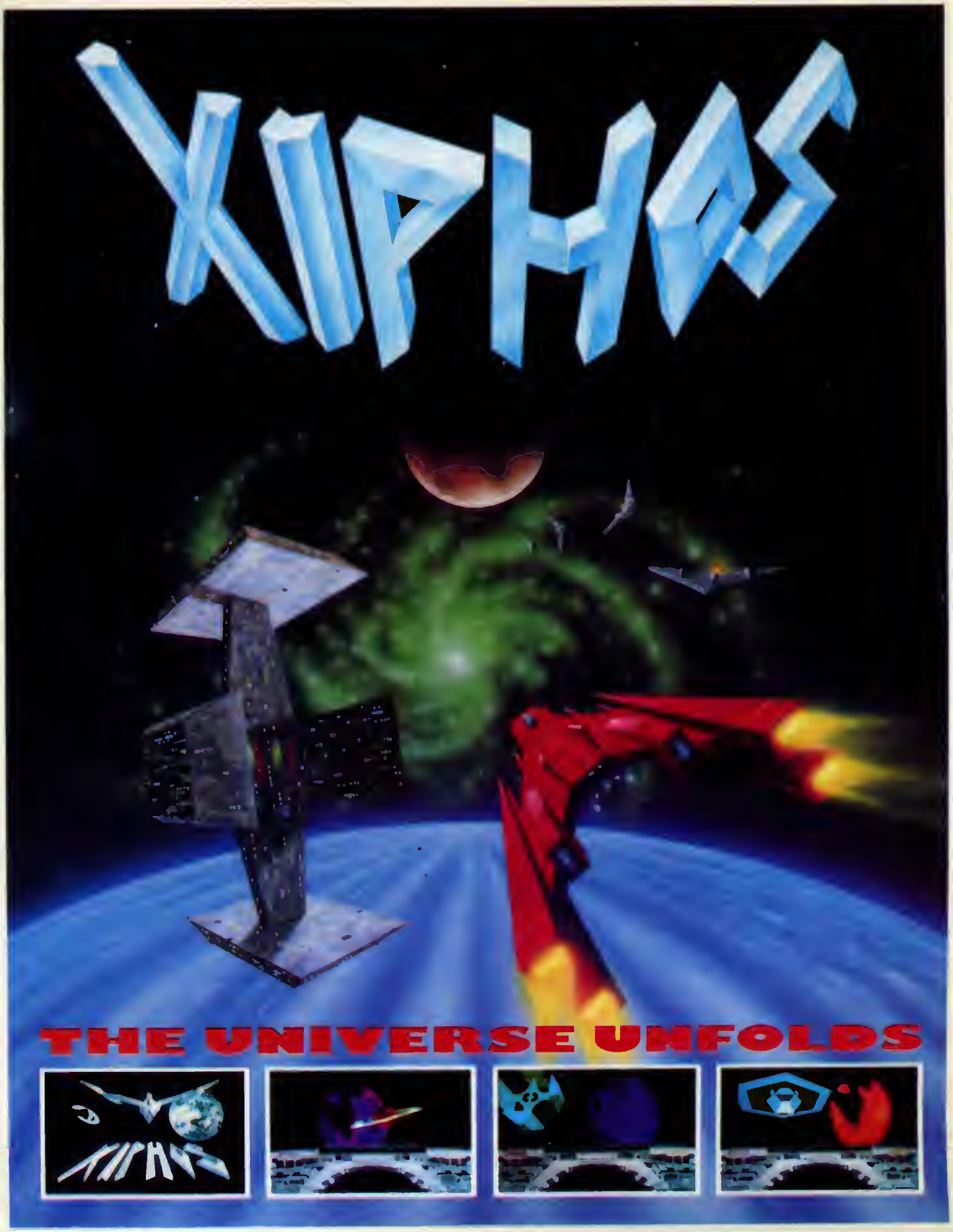
Los gráficos.

Lo peor:

El conjunto.



Gráficos: 7
Sonido: 2
Adicción: 5



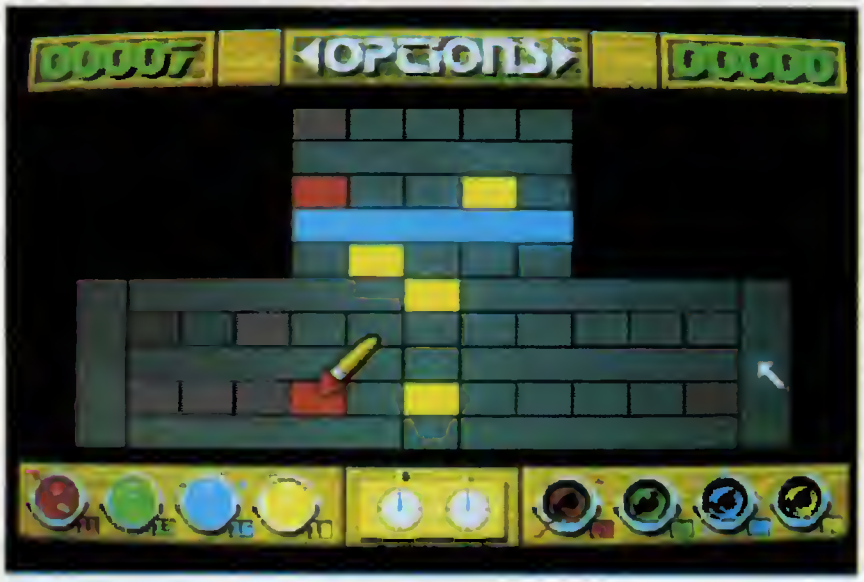
SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax 735 06 95

ELECTRONIC
ZOO

QUADREL

Un pintor inteligente

En muy pocas ocasiones tenemos la posibilidad de gozar con el lanzamiento de un juego original, éstos se cuentan al año con los dedos de una mano y en el mejor de los casos este tipo de juegos pasan desapercibidos por la mayoría de los usuarios, mucho más acostumbrados a los arcades y juegos de gráficos vistosos.



Esto se debe a que en su mayor parte, a que muchos de estos videojuegos presentan gráficos muy poco atractivos y por consiguiente, se desestimen frente a otros más elaborados. Este es el caso de Quadrel, un juego original y adictivo, con buen sonido y una buena elaboración, aunque con unos gráficos nada singulares y una puesta en escena que puede crearnos una mala idea de lo que es un muy buen juego.

Quadrel es uno de esos juegos en los que nuestro "coco" va a permitirnos quedar por encima del ordenador o, por el contrario, por debajo. La misión consiste en pintar sobre una determinada matriz existente en pantalla, para ello disponemos de una paleta de cuatro colores y disponemos de una determinada cantidad de cada uno de estos colores, normalmente opuesta a la de nuestro oponente.

Como es lógico, no podemos pintar la matriz como nos plazca, tenemos que seguir unas reglas y estas son que una misma casilla no puede ser pintada dos veces y que tampoco pueden pintarse las casillas más inmediatas a ésta con el mismo color. Parece fácil, ¿verdad?, pero la realidad es bastante distinta, ya que el ordenador siempre se las apaña para llenar las casillas e impedir que podamos poner todos los colores.

Gana el jugador que consiga cerrar al contrario, es decir, que utilizando su paleta de color de una forma inteligente, impida al contrario poner cualquiera de los colores que le queden en la paleta. En caso de que ninguno de los dos puedan poner, nos encontramos ante un caso de empate.

El ordenador dispone de varios niveles de dificulad, así como de un solitario (por si no tenemos con quien jugar y estamos "molto" hartos del ordenador), varios niveles de tiempo (si es que deseamos jugar con tiempo), consejo sobre la próxima jugada que vamos a realizar (muy útil si se trata de un movimiento difícil) y la siempre agradecida posibilidad de retroceso (si es que nos hemos equivocado o tenemos mucha cara).

En definitiva...

Un juego muy entretenido, variado y además, muy adictivo. Con buenos efectos de audio y lo más importante, simple y original. Sólo podemos contar como malos los gráficos, nada atractivos aunque totalmente justificados por el tipo de juego que es Quadrel. Enhorabuena Loriciel.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego original e interesante, con gráficos simples y buenos efectos de sonido. Pueden jugar dos personas enfrentadas con joystick, teclado o ratón, aunque también es posible jugar con la máquina o practicar con un solitario.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, PC y Amstrad CPC.

Creador:

LORICIEL

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Muy original

Lo peor:

Gráficos simples.

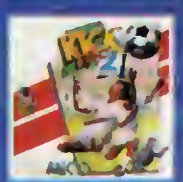


Gráficos: 5
Sonido: 9
Adicción: 9

NUEVA CONSOLA GX4000

LA SUPERMAQUINA DE VIDEOJUEGOS







SUPER RAPIDA
CON CARTUCHO DE ACCESO INSTANTANEO

SUPER IMAGEN
MAXIMA DEFINICION

SUPER SONIDO
SONIDO ESTEREO

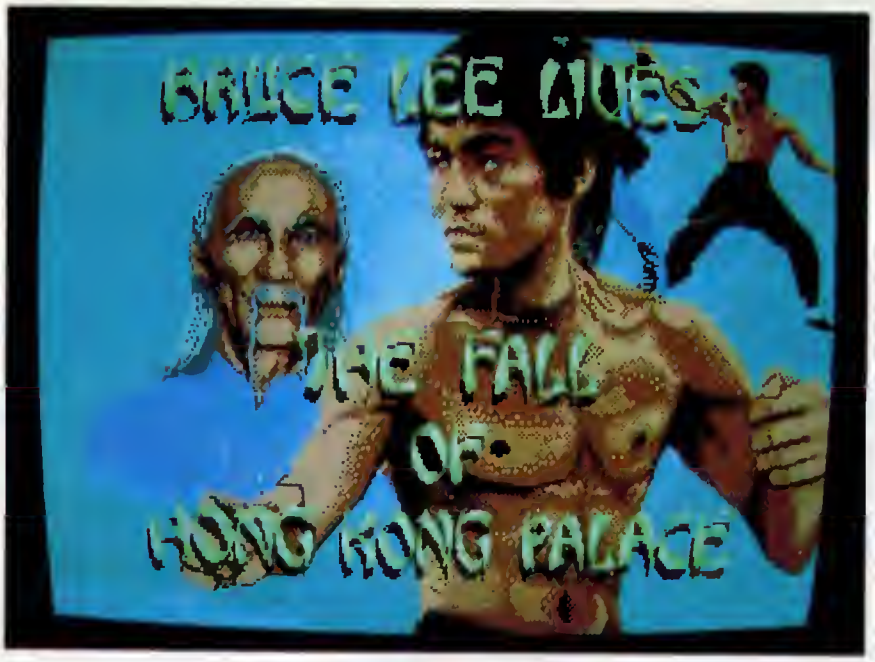






19.900 PTAS
IVA INCLUIDO

AMSTRAD
TIENE LO QUE QUIERES



Prepárate. No juegues simplemente a Bruce Lee Lives, forma parte de él. A diferencia de cualquier otro, este juego hace desaparecer la frontera entre tú y la pantalla. Con práctica y lucha, te convertirás en el verdadero e inigualable Bruce Lee, maestro de jeet kune do, la propia y mortífera forma de Bruce de arte marcial.

BRUCE LEE LIVES

La gran aventura de las artes marciales

Tu misión principal en Bruce Lee Lives es derrocar el imperio de contrabando de dogras del malvado Maestro Po. Te verás envuelto en una serie de misiones de una complejidad y dificultad cada vez mayores. Cuando completes cada misión, estarás preparado para la siguiente.

Para ello tendrás que aventurarte, con el fin de cumplir tu tarea, por un temible Hong-Kong, que ahora está bajo el despiadado control del Maestro Po. Cada callejuela y bar destartalado oculta un grupo de asesinos de Po sedientos de sangre. Cada paso te acerca cada vez más a la batalla; cada patada en salto puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. Eres la única esperanza de la ciudad. Haz lo que debes hacer; aprender perfectamente las artes marciales y no olvidar nunca que gracias a tí. Bruce Lee vive.

Este magnífico juego de reflejos, funciona en ordenadores PC/XT/AT y PS/2. El programa requiere un adaptador de gráficos: VGA, EGA, CGA o Tandy, así mismo, también requiere 512 Kb de memoria del sistema y DOS versión 2.0 o posterior. Además funciona con teclado, ratón o un joystick.

Antes de comenzar a jugar es imprescindible instalar el programa, para ello sólo se deberán seguir las instrucciones que irán apareciendo en pantalla. Para los usurarios de una sola unidad de disco este proceso es un poco largo y tedioso, pero la espera se verá recompensada por el producto que se ofrece.

Comienza el juego, una pantalla de presentación nos muestra a un Bruce Lee en típica posición de lucha. Tú eres yo y yo soy tú, parece decirte. La atmósfera se hace más densa, la música que comienza a rodearnos nos inclina hacia la aventura en ese punto del Oriente, Hong Kong. Estamos dispuestos a aprender para que la batalla que se aproxima nos sea favorable.

¿Están todos tus sentidos preparados?. El menú principal te habla de entrenamiento. Sí, hay que prepararse. Ahora estás en un gimnasio, sólo tú. Tómate el tiempo que creas necesario, cuanto más mejor, tus enemigos son muchos y están muy bien preparados. Dos iconos en la parte baja de la pantalla te indican las teclas necesarias para poder mover tu cuerpo, para poder lanzar los golpes de muchas maneras y así lograr vencer al enemigo. Te aconsejo que en este periodo de entrenamiento entreges lo mejor de tí, es imprescindible que trabajes sólo, concéntrate, golpea una y otra vez, apréndete perfectamente el teclado, ya que todo el conjunto, en donde tú estás incluido, es una sola cosa. Es imprescindible que salgas de esta parte del juego hecho un auténtico maestro.

Cuando te creas perfectamente entrenado vuelve al menú principal. Pero antes de lanzarte a la aventura, antes de intentar la caída del malvado Maestro Po y lograr que el Palacio de Hong Kong llegue a su fín, tendrás que demostrar tu preparación, deberás lograr una calificación mínima que te permita iniciarte en la ansiada aventura, pero ya sabes el refrán, no por mucho madrugar..., es decir, reprímete un poco,

hay mucho en juego, Bruce Lee se reencama en tí y no le puedes dejar en un mal lugar. No tendrás acceso a la misión si no eres el adecuado para ello. Así que primero tendrás que pasar esa prueba que te anuncio, esa prueba de aptitud imprescindible.

Tus méritos quedarán demostrados al enfrentarte a un estudiante de artes marciales, el encuentro será a tres asaltos. Si logras ganar dos se abrirá ante tí el gran desafío.

Sólo si pierdes, si eres humillado, te darás cuenta que todavía no estás en condiciones y debes seguir practicando. No te desanimes. Vuelve al gimnasio, continúa tu entrenamiento, consigue mayor velocidad, tus reflejos han de ser inmediatos, tu concentración perfecta. Después enfréntate otra vez al estudiante de artes marciales, desafíale, esta vez es seguro que lograrás vencerle ¿Lo has logrado? Bien, adelante, vuelve al menú principal y comienza tu primera misión.

Puedes jugar el siguiente escenario sin completarlo seleccionando "Siguiente misión activa" desde el menú principal. También puedes repetir cualquier escenario ya completado en cualquier momento seleccionando "Seleccionar una misión" del menú principal. Esta opción ofrece un menú que contiene todos los escenarios que has completado además de la siguiente sin completar.



El entrenamiento (PC VGA).

Cuando selecciones un escenario para jugar, en la pantalla aparecerá una breve descripción de las circunstancias que lo rodean. Muchas de las misiones requerirán que atravieses varias salas para conseguir unos objetivos específicos. Puedes pasar a una habitación contigua moviendo a Bruce hacia el borde izquierdo o derecho de la pantalla. La nueva habitación aparecerá en la pantalla, y tu misión continuará.

Cuando hayas completado un escenario correctamente, tu nombre y puntuación se grabarán en la lista de honores de esa misión. Ahora puedes continuar con la siguiente misión. Si, por el contrario, no consigues pasarla, aparecerá el periódico del día siguiente, en el que podrás leer los horribles detalles de tu error.

Pero debes tener mucho cuidado, nunca olvides que tus oponentes son inteligentes y que aprenden de tu estilo de lucha y se ajustan a él. Una táctica que te ha ido muy bien, quizá no siga siendo tan eficaz cuando los oponentes se acostumbren a ella. Lo mejor que puedes hacer es variar tu estrategia tanto como te sea posible.

Angel Cascante



Luchando contra uno de los alumnos (PC VGA).

VERSION COMENTADA: PC

Magnífico juego de artes marciales y aventura, con un grado de dificultad enorme al poseer los enemigos una "Máquina de aprendizaje".

Otras versiones:

PC.

Creador:

THE SOFTWARE TOOLWORKS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La velocidad en la acción.

Lo peor:

El sacar y meter los discos.



Gráficos: 8
Sonido: 9
Adicción: :7

CHESS PLAYER 2150

WINNER
BRITISH OPEN
PC CHESS
CHAMPIONSHIP
1989







Ganador del Campeonato Open Británico
de Ajedrez para Ordenadores Personales de 1989

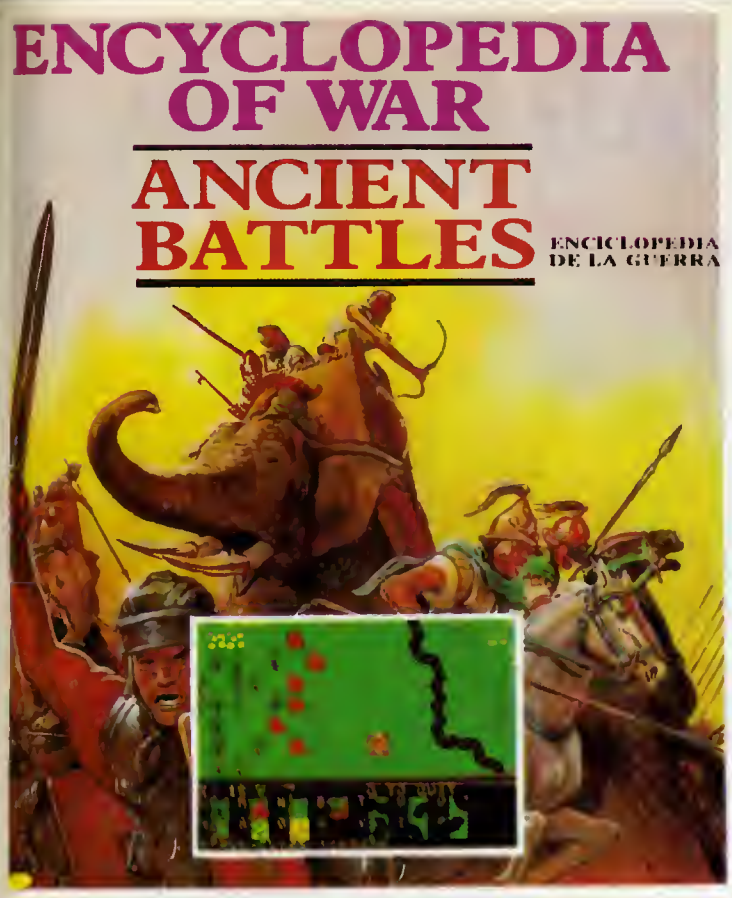
OXFORD SOFTWORKS

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

ENCYCLOPEDIA OF WAR

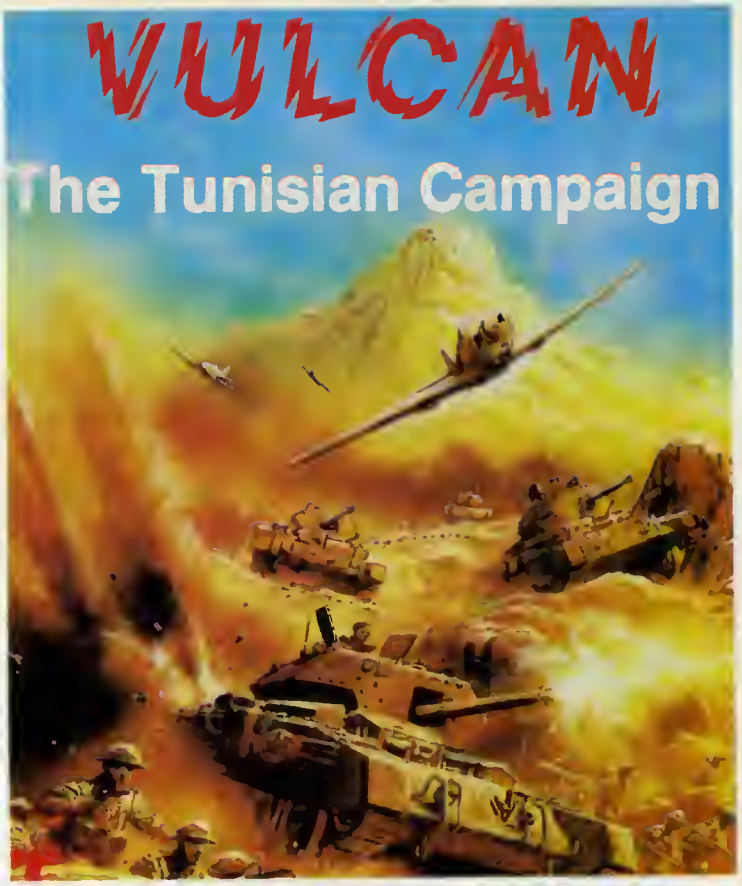
ANCIENT BATTLES

ENCICLOPEDIA DE LA GUERRA



VULCAN

The Tunisian Campaign



RORKE'S DRIFT



IMPRESSIONS

S4

FRONTLINE



SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Plaza de los Mártires, 10-28034 - MADRID Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

SUSCRIBETE AHORA A MEGAOCIO Y...



✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGO POSTAL.....**LOCALIDAD**.....
PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

MEGAOCIO

Diciembre 1990

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO



Pantalla de presentación. (Lynx)



Zarlar es un puro arcade. (Lynx)



El distribuidor oficial de Nintendo en España ha lanzado su conocida consola de videojuegos en un interesante pack. Ahora por solo 24.000 pesetas puedes hacerte con la consola Nintendo, la pistola Zapper y dos juegos: el conocido Super Mario Bross y Duck Hunt, un juego para la pistola.

JUEGOS ATARI Y LYNX

Atari está preparando el lanzamiento de un gran número de nuevos productos, entre los que se encuentran el Zarlor Mercenary, para el Lynx y Ninja Golf, para la consola VCS 7.800. El primero es un estupendo arcade matamarcianos, con buen sonido, gráficos y elevada adicción. El segundo es un original juego que mezcla dos conceptos totalmente distintos, el golf y las artes marciales.



Ninja Golf. (Atari VCS 7800)

JOYSTICKS PARA NINTENDO

SPACO S.A. el distribuidor oficial de Nintendo en España, ha lanzado al mercado tres nuevos joysticks. Los nuevos modelos son Zoomer, Ultimate y Max. El primero de los modelos es realmente sorprendente por su forma, parece el mando de una aeronave espacial y está especialmente indicado a simuladores. El segundo es el Ultimate, un completo panel de control para los videojuegos, dispone de disparo automático para los dos botones de disparo, modo ralentizado, cuatro botones de disparo (distribuidos para zurdos y diestros) y dos botones de control de funciones. El último se caracteriza porque dispone de un control giratorio Cycloid de 360 grados, cuatro botones (Start, Select, A y B) y otros dos botones de fuego turbo.





La conversión de la película

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



Una mutación inevitable hizo que nuestros protagonistas, cuatro tortugas, pasarán a ser mutantes con poderes especiales: psíquicos y una habilidad innata para la lucha.

El vapor sale de las alcantarillas de Wall Street. Justo debajo del pavimento, los Teenage Mutant Hero Turtles están reunidos en tomo a una mesa de madera, situada debajo de un gran foco de luz proveniente del exterior, donde yacen los restos de una pizza de tamaño empresa. Pero esta noche algo ha ocurrido y nuestros héroes no son capaces de terminar de comer tan suculento bocado. Su mente está en otro lugar, tan solo unas horas atrás su amigo Arill, ha sido secuestrado.

Naturalmente, como podíamos sospechar, el secuestrador no es otro que Shredder, el eterno enemigo de los Ninja Turttles, mucho más dañino que un ejército de Bruces Lees locos. Su compañera permanece secuestrada y ellos deben rescatar a Arill antes de que Shredder le haga un lavado de cerebro para que se una a la banda Ninjitsu Foot Clan.

Además tendrán que combinar esta peligrosa misión con el objetivo que se marcaron cuando fueron convertidos en mutantes: derrotar a Shredder y capturar su cañón Transformador de Vida, la única máquina capaz de devolver a Splinter, la rata, la apariencia humana que solía tener.

Así pues, hazte con el control de estos héroes y llévalos a la victoria... Los cuatro maestros del combate esperan tu llamada. Todos ellos están rebosantes de energía y tu debes decidir cuándo es el momento de que entre en acción uno u otro.

Los personajes

Leonardo, su arma principal es una poderosa espada o Katana, es el sistema más efectivo para destruir a los enemigos de las alcantarillas, su poder energético así como su habilidad, son del todo comparables a la de sus hermanos.

Raphael, su arma es el cuchillo Sai, (aquel que termina en forma de aguja). La velocidad que ofrece con este arma es su principal atractivo.

Michaelangelo, su poder ofensivo es algo menor que el de sus hermanos, su arma predilecta son los Nunchukus, con los que hará caer a todos sus enemigos uno tras otro.

Donatello, quizá el mas sanguinario de todos, y con un arma que parece del todo vulnerable, el "Bo" o palo de bambú, con ella podrá dejar fuera de combate a cualquier enemigo bien aparezca por el suelo o por los techos. También puedes conducir por las calles con la furgoneta ninja, pero ten cuidado con los enemigos de las calles, que son, si cabe, más peligrosos que los de los subterráneos y sobre todo, recuerda que tú eres el encargado de decidir si la misión va a ser fructífera o no.

Enrique Sánchez

TRUCOS

- Saber utilizar adecuadamente a cada personaje, nos ahorrará bastantes problemas.
- Los enemigos agarrados en el techo son verdaderamente mortíferos, intenta evitarlos.
- Si el foco de vigilancia nos detecta, puede hacer que suframos graves daños.
- Los coches suicidas harán que en la superficie fallezcamos súbitamente.
- En el nivel 5 hay un guardian, que sólo puedes destruir apuntándole al ojo, éste le sirve de radar.
- Destruir los pirómanos lo antes posible, ya que se multiplican.

Consola:
NINTENDO

Lo mejor:
La variedad de golpes de los cuatro ninjas.

Lo peor:
La fase de superficie que es monótona.



Gráficos: 7
Sonido: 6
Adicción: 6

¡SOLO ATARI PODIA CONSEGUIRLO!

LYNX™

EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO DE ENTRETENIMIENTO PORTATIL A TODO COLOR

Con tu Lynx podrás disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, toda la acción que la alta tecnología de ATARI pone en tus manos. Vive sus gráficas a "velocidad luz". Siente el vértigo de la aventura y envuélvete en sus trepidantes efectos de sonido.

LYNX incorpora:

- Microprocesador de gráficos de 16 bits.
- Pantalla de cristal líquido (LCD) a todo color.
- Paleta de 4.096 colores.
- Procesador de audio de 32 bits.
- Cuatro canales de sonido.
- Mandos ergonómicos.
- Cable Comlynx™ para jugadores múltiples.
- Conexión para auriculares (opcionales)

* Además incluye tarjeta de las "California Games" (4 apasionantes juegos).





¡LYNX la nueva generación de ATARI...!

...Y para que no te quedes "fuera de juego" ATARI te ofrece más alternativas:

VCS 2600, la consola más vendida de la historia a un precio excepcional.

VCS 7800, con gráficas y sonido más potentes y la ventaja extra de su compatibilidad con la VCS 2600 para que puedas alternar entre las cientos de juegos disponibles en el mercado.

LYNX, VCS 2600 y VCS 7800, tres formas distintas de divertirte ...y son ATARI!!!

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

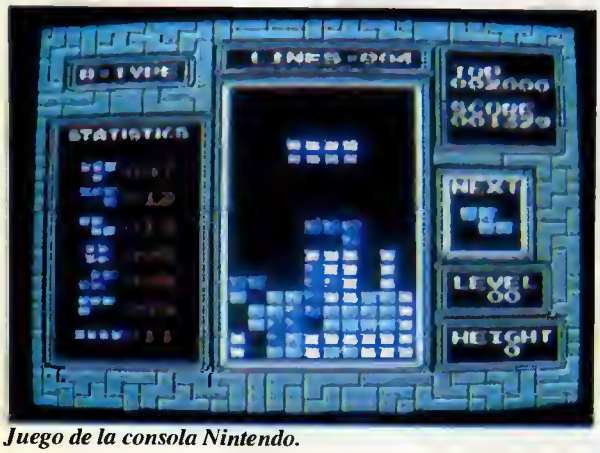
ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195 Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

GAME BOY

TETRIS

Un ruso en nuestras manos

Una simple palabra puede hacer que a más de un lector se le iluminen sus ojitos con luz brillante. Esta palabra, nada más y nada menos que Tetris, se ha convertido en definición de calidad, originalidad e incluso adicción y es que pocos juegos han levantado tanta afición como éste.



Juego de la consola Nintendo.

El asunto es claro, el hombre es competitivo por naturaleza y que reto más sencillo que poder demostrarse a si mismo, o a otros, que es capaz de ganar a una máquina sencilla, cuya única misión estriba en agrupar distintos tipos de fichas en un recipiente con forma de rectángulo.

Se trata de un juego de niños que cualquiera sabría solucionar, aunque según transcurre la partida, esa luz brillante se va despejando y un humo letal hace aparición a la misma velocidad con que las fichas se precipitan al fondo, lo que provoca que el jugador se concentre mas y mas en el juego. Pero lo inevitable sucede, nuestra pantalla se llena de fichas desordenadas que no hemos sido capaces de colocar y el fatídico titulo de GAME OVER aparece. No satisfechos con el resultado obtenido en un juego tan sencillo, intentamos ganar al sistema partida tras partida, lo que nos convierte en una de esas personas que se identifican con la palabra mágica Tetris.

La solución a nuestro bolsillo y a nuestro pesar ha llegado y los jugones del Tetris pueden disfrutar ahora de él en el metro, el parque e incluso en el autobús, basta con poseer una consola GameBoy de Nintendo y el cartucho que nos ofrece este juego. Nada mas



Presentación de Tetris. (Gameboy)

encender visualizamos una pantalla de presentación muy lograda, al mismo tiempo que podemos oir una música del todo pegadiza y rítmica que nos ayuda a seleccionar un determinado número de opciones.

La primera de las opciones es el número de jugadores, una vez seleccionada entramos en un menú de selección en el cual podemos elegir hasta tres músicas distintas para que amenizen la partida. También tenemos la posibilidad de seleccionar el tipo de juego al que vamos a jugar: A, juego de resistencia en el que gana el que más tiempo dure y más niveles vaya logrando y el juego B, donde la meta es conseguir la mayor puntuación antes de lograr la vigesimoquinta línea.

En el primer juego podemos seleccionar el nivel donde queremos empezar a jugar, mientras que en el segundo podemos seleccionar además la altura de las piezas, para hacer de esta forma el juego más interesante.

Enrique Sánchez H.

TRUCOS

- El botón A gira en sentido al de las agujas del reloj.
- El botón B gira en sentido contrario al de las agujas del reloj.
- Para conseguir una puntuación elevada, intenta realizar un tetris, esto es hacer cuatro líneas a la vez.
- El nivel de dificultad incrementa la puntuación.
- Si ya eres un experto en el nivel 9 y la altura 5, en la pantalla de selección de menú, manten presionado el botón A y pulsa START, de esta forma jugaremos en un nivel +10.

Consola: *GAMEBOY*

Lo mejor: *Muy adictivo.*

Lo peor:



Gráficos: 7
Sonido: 7
Adicción: 8

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™





CARTUCHOS DE JUEGOS

NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución e increíbles efectos sonoros. BATMAN, TURTLES, DOUBLE DRAGON 2, TETRiS... son algunos de los éxitos que no debes perderte.

CONSOLA NINTENDO

¡Más de 25 millones de unidades vendidas en los EEUU!. Batiendo récords en todo el mundo gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño. ¡Descubre por qué NINTENDO es el auténtico número 1 en ventas!



PISTOLA ZAPPER

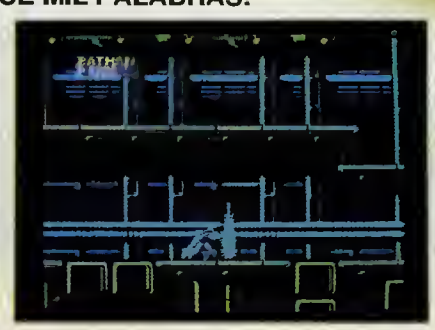
Un instrumento de gran precisión pensado para sacar más partido a tu consola NINTENDO. Completa tu equipo de juego con éste y muchos otros accesorios. ¡Con NINTENDO la diversión no tiene fin!



¡UNA IMAGEN VALE MAS QUE MIL PALABRAS!



DOUBLE DRAGON 2



BATMAN

SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO-28008 MADRID (SPAIN)
TELEFONOS 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74
FAX 248 24 63



SLIME WORLD

Historias de un Robinson Galáctico

Todd es un chico normal, lleva una vida tranquila y apacible y le gustan en especial los viajes por el inmenso espacio, afición nada extraña si contamos que el protagonista pertenece al siglo XXI. Sin embargo, cuando nos encontramos más a gusto y esperamos que no falle nada, es precisamente cuando todo lo que funcionaba bien empieza a romperse y aquí es donde comienza la aventura de Todd, el Robinson Galáctico.



Cara a cara con uno de los monstruos; feo ¿verdad?

Como íbamos contando, Todd se encuentra en una desesperada situación, los mandos de su nave no responden y debe tomar tierra lo antes posible para reparar los desperfectos y poder continuar el viaje. El planeta en el que ha aterrizado es de lo más inhóspito, se trata de Slimeworld, repleto de sustancias desagradables y monstruos de todo tipo dispuestos a que pongamos pies en polvorosa y nos alejemos de sus dominios.

Está claro que Todd no tiene ningún interés en el planeta, no hay nada que le pueda atar a ese inhóspito paraje repleto de bestias mostruosas y piedras preciosas. ¡Piedras preciosas...!, parece que la cara de Todd y la nuestra han cambiado por completo, ¿Quién ha dicho que Slimeworld sea un planeta inhóspito?, se trata de un bello paisaje que con paciencia, una mochila y una pala vamos a explorar de cabo a rabo. ¿Os animáis?

Slime World es uno de los primeros juegos de la empresa Epyx, creadora también del California Games, un buen juego con soberbias animaciones, en especial las del protagonista Todd. El sonido también es otro de los apartados más interesantes del programa, aunque la mayoría de los usuarios de el Lynx, ya estamos acostumbrados.

El juego se compone de seis escenarios totalmente diferenciados, con distintos grados de dificultad y diversas misiones para que no resulte monótono. Además pueden participar en el juego hasta seis usuarios vía Comlynx.

En definitiva, se trata de una excelente producción de Epyx, con buenos gráficos, buen sonido, buenas animaciones y un manual completo donde se nos ofrecen algunas pistas para cada uno de los niveles. Además el juego incorpora un sistema que permite, por medio de claves, acceder a los niveles que ya hemos superado.

Recomendado.

Consola:
LYNX
Lo mejor:
Misiones distintas.
Lo peor:
Difícil.



Gráficos:	9
Sonido:	9
Adicción:	8

NUEVOS CPC PLUS

¡pídetelos!

Para jugar y aprender son únicos.

"Ya sabes, papá"



DESDE
49.900 Pts.
IVA INCLUIDO

Miles de juegos en disco y cassette y ahora también en cartucho.

Pídete ya los nuevos CPC Plus de Amstrad. Dos equipos con un nuevo diseño de teclado, monitor y con un infalible joystick. Y ahora, con la posibilidad de utilizar cartuchos para disfrutar, al instante, de muchos programas de diversión.
Nuevos CPC Plus. Para jugar y aprender son únicos.
Pídetelos.

CPC 6128 PLUS

• 128 Kb de memoria RAM • Cartucho de regalo de 128 Kb de ROM con el juego "BURNIN RUBBER", el BASIC y "FIRMWARE" • Joystick analógico para juegos • Circuito generador de sonido en stereo • Monitores monocromo o color • Paleta de 4.096 colores • Incluye unidad para discos de 3" y unidad para cartuchos.

CPC 464 PLUS

• 64 Kb de memoria RAM • Cartucho de regalo de 128 Kb de ROM con el juego "BURNIN RUBBER", el BASIC y "FIRMWARE" • Joystick analógico para juegos • Circuito generador de sonido en stereo • Monitores monocromo o color • Paleta de 4.096 colores • Incluye unidad para cassettes y unidad para cartuchos.

AMSTRAD

TIENE LO QUE QUIERES

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. MADRID Ronda de Valdecarrizo, s/n. Tres Cantos. 28760 COLMENAR VIEJO (Madrid). Tel. (91) 807 53 00. Fax (91) 807 52 50 **BARCELONA** Provenza, 295.- 08037 Barcelona. Tel. (93) 459 42 42.



KHALAAN

Si tienes este juego, te habrás dado cuenta de que al jugar, vas a notar que nunca encuentras lo que estás buscando. Prueba y haz lo más inesperado, hasta que consigas el efecto deseado.

El juego te da muy poco de todo. Grandes armadas en largos viajes no tienen sentido alguno al principio. El equilibrio correcto entre mucho y poco es lo que te llevará, desde el principio, al triunfo o al fracaso.

Los ejércitos son codiciosos al empezar. Pueden destruir el palacio y el califato. Para que las cosas vayan sucediéndose como deben, sigue el método que a continuación presentamos. El gasto de un hombre por mes es como sigue:

- 1 hombre = 3 monedas (unidades de dinero), 15 unidades de comida y 30 unidades de agua al mes.



- Un ejército típico de 200 hombres consumirá una media de 600 monedas, 3000 unidades de comida y 6000 unidades de agua, sólo en un mes.
- Envía sólo los ejércitos de los que te puedas hacer cargo (no puedes tener un déficit de presupuesto).
- Cuando estén preparados los ejércitos, busca como objetivo de ataque algo que no esté demasiado lejos. No debería ser un Califato, porque seguro que dispone de demasiados hombres como para que puedas enfrentarte a ellos. Lo mejor es un fuerte independiente. Si en el primer intento envías dos ejércitos al mismo castillo, uno puede atacar y el otro permanecer en reserva hasta que lo necesites. Si no consigues el botín en el primer ataque, puedes lanzar el segundo ejército. El fuerte estará sensiblemente debilitado.
- Si el primer ejército salió triunfante, elige el icono del fuerte en el lado izquierdo de la pantalla y selecciona militar. Coge la opción de suministro, y usa el ejército como un puesto de suministro para la fortaleza.
- El segundo ejército puede irse o continuar con tu "mensaje de amistad" para dictadores y elementos semejantes, difundiendo un poco de alegría.

Asaltar una fortaleza

Si eliges la opción "asaltar la fortaleza" tendrás muy pocas oportunidades de triunfar. Aproxima tu ejército lo más cerca posible del fuerte y elige la opción "ofensiva" del menú militar. Esto te permitirá tomar la cabeza del enemigo, en vez de intentar colarte por la puerta trasera, que nunca resulta ser una buena opción.

Otros métodos de ataque

Cazar como las arañas es una forma nueva de ataque. Las arañas se esconden hasta que su presa pasa por la puerta y después se deslizan y atacan. Usa esta emboscada contra otros ejércitos. Primero, envía un espía para determinar la cantidad de hombres de la que dispone el enememigo y después, si merece la pena, levanta un gran ejército y salta sobre los enemigos distraidos, coje la presa y vuelve a casa.

Luchar

Los arqueros son uno de los primeros métodos de ataque que utilizarás, a no ser que tu ejército vaya en "misión de buena voluntad", en cuyo caso tendrá que luchar a espada.

Para utilizar los arqueros debes saber dónde está tu enemigo. Normalmente suele estar por detrás de la línea de visión. Para combatirlos, mantente siempre en movimiento e intenta evitar las flechas que llegan. Una buena forma de desplazarse es un fuego contínuo hasta que caiga uno de los lados.

Cuando estés luchando a espada, es más seguro acosar a los árabes por delante y no dejarlos escaparse. Para hacerlo, desplaza el ratón hacia adelante y oprime el botón izquierdo del ratón (si lo estás utilizando).

Batallas navales

Esto es un berenjenal completamente diferente. Algo que debes evitar es aproximarte demasiado, lo que significaría un encontronazo. Esta táctica termina, invariablemente, con el hundimiento de ambos lados.

Acércate, después lanza los arqueros y los cañones contra los enemigos. Si éste ha fijado tu distancia, cambia de lado y empieza de nuevo.

LA GUIA DEL JUGADOR

Comercio

El comercio es lo único realmente bueno, aunque pueden darse dos situaciones distintas. La primera, que también es la mejor, es cuando tienes dinero para quemar y quieres comprar castillos. Así puedes conseguir un fuerte, hombres y cualquier cosa que contenga en ese momento, con lo que obtienes una plaza más.

La segunda, que si se realiza incorrectamente, puede provocar algunos daños. Se trata de vender demasiados fuertes para conseguir dinero. Si no tienes suficiente dinero no podrás mantener ejércitos.

La última forma, tampoco es totalmente aconsejable: sacar un ejército y darle los suministros necesarios para mantenerlo durante un tiempo. Después consigue una caravana para tomar el resto de las mercancías de la fortaleza. Vende la fortaleza a algún vecino poco avispado y si consigues venderlo, pasa a la ofensiva y atácala, así tendrás el dinero y la fortaleza (si consigues ganar). No te acostumbres a hacer esto o hazlo sólo una o dos veces, de lo contrario perderás a tus vecinos.

Mantener castillos

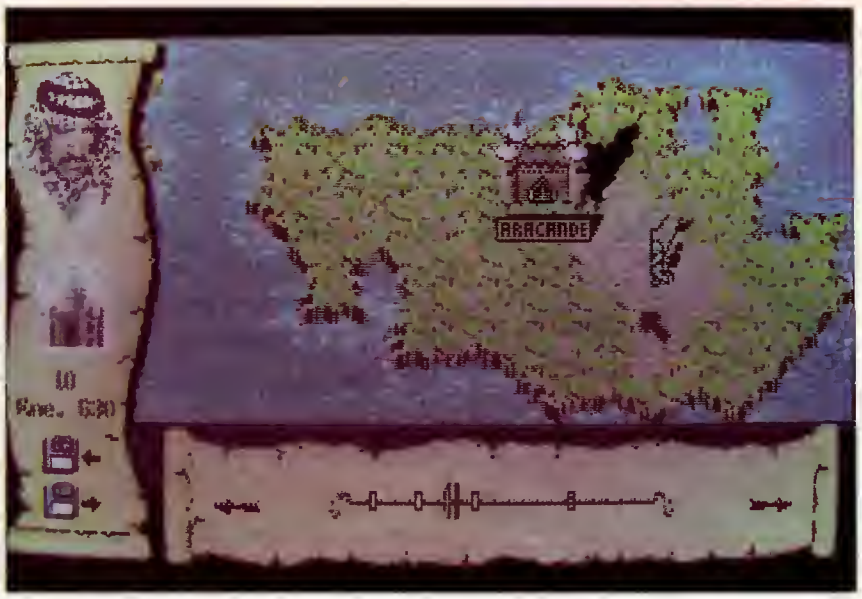
Si deseas evitar que te quiten castillos, puede ser una buen idea mantener un ejército bien armado en el fuerte. Esto evita que tus vecinos crezcan e intenten quitarte tus fuertes. Una forma de conseguir soldados para tu bando (que no sean ya de los tuyos, por supuesto) es corromperlos, pero necesitas espías que te cuenten lo que hay que hacer para lograr que luchen de tu lado.

Las caravanas regulares desde tus fuertes son una buena idea, esto evita que el enemigo consiga poner sus garras sobre tu botín, en el caso de que ataquen y consigan uno de tus fuertes.

Problemas con la gente y como hacerles frente

Mantén a la gente contenta, tanto al personal militar como al no militar. Necesitas incentivos para mantenerlos a tu lado, no es fácil ser siempre un buen chico. Si los maltratas mucho tiempo se pueden rebelar no pagando los impuestos o asesinándote.

Tienes que proporcionarle a las ciudades ciertas cantidades de dinero o terminarás perdiéndolas. Esto significa que tienes que saber lo que necesita cada ciudad y debes mantener esa cantidad almacenada para llevar a cabo un suministro regular.



Tienes que mostrarte un legislador generoso a menudo y devolverle a la gente lo que le quitas. Esto se concretiza en sumas de dinero sustanciales, si no creerán que los ignoras y puedes encontrarte con alguna sorpresa.

Siempre tienes que buscar un equilibrio en tus fuertes para que no se independicen, y debes luchar para volver a conseguir tu posición.

El califa Ali Bahr

Elige este carácter para un juego de prueba. Parece que sus ciudadanos han sido realmente explotados y no pagan sus impuesto, lo que hace que resulte extremadamente difícil triunfar durante el juego.

Ali

Este hombre es mayor, pero dispone de un buen equilibrio en sus cosas. Su gente tiende a ser bastante leal.

Utman

Este carácter está a mitad de camino.

Uman

Elige éste si deseas una vida razonablemente fácil. Dispone del equilibrio de impuestos y carece de dispositivos de fuego, pero es una isla por lo que podrás ver los ataques desde lejos. Sin embargo, cuida de no dormirte en los laureles, las sorpresas aparecen cuando menos las esperamos (sino no serían sorpresas).



LA GUIA DEL JUGADOR

CORPORATION



Este es uno de los últimos y más difíciles juegos de Core Design, aunque con esta pequeña ayuda y el mapa, podréis acabar el juego con mayor facilidad.

1. No vayas como loco por los pasillos. Procura activar las alarmas si es posible, esto se consigue con un poco de cuidado.

2. Dispara a las cámaras y los proyectores de luz a una determinada distancia, es más seguro y no podrán localizarnos.



3. Si tienes poca energía, no esperes hasta el último momento para recargarla, algún enemigo puede atacarte y borrarte del mapa.

4. Usa el jetpack, el visor y el backpack con moderación, consumen mucha energía mientras están funcionando.

5. Aprende a usar tu potencia física. Algo que trae el menú y que se puede aplicar a la explotación te llevará a ella. El tiempo utilizado buscando potencia física es un tiempo bien invertido.

6. Los hologramas no sólo son bonitos, examínalos con cuidado, pueden guardar sorpresas insospechables.

7. Sé prudente. No uses una bomba si no puedes alejarte del lugar. Puede que mueras con los enemigos que intentabas eliminar.

8. Traza los niveles de construcción con cuidado. Usa el mapa de pantalla de encabezamiento en el ordenador backpack.

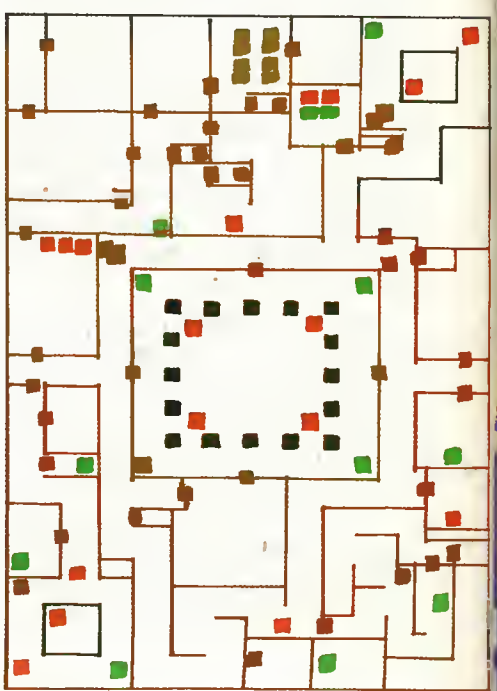
9. No arrojes granadas en un área cerrada. Provocaría tu muerte.

10. Decídete antes de empezar si vas a jugar a la ofensiva o a la defensiva. Es muy importante para el posterior desarrollo del juego.

11. Vigila las arañas. Dispáralas, pero asegúrate de que están muertas, si no lo están te atacarán.

12. Muchas de las habitaciones y ascensores disponen de combinaciones de cojinetes que hay que romper antes de poder entrar en ellas. Esto lleva tiempo, es mejor seleccionar el cierre electrónico al principio del juego.

13. "The Green Dude" (El caballero verde), tal y como lo han bautizado los programadores de Core Design, es un enemigo implacable. Su esqueleto es puro titanio y es casi imposible de destruir. Probablemente sería una buena idea salir corriendo. Si no, dispara y reza.



ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTER II



Digital Integration

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10.
28034 - MADRID
Tel. 735 01 02 Fax: 735 06 95





ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

— Acción estratégica de primera línea —

Una mezcla única de arcade, acción y estrategia.
Más allá de la tecnología de hoy, vuela en el futuro con ATF II...



SHERMAN M4

(Todos los formatos)

Hay algunas estrategias básicas que necesitas seguir. Seguramente en cada misión tendrás uno o más objetivos. Dispones de cuatro tanques, así que utilízalos. Es muy divertido lanzarse a la cruzada uno sólo, pero puedes perder muchos tanques de esa forma. Usa el piloto automático siempre que sea posible, porque es más probable que ganes combates bajo el control del ordenador (que se le va a hacer, las máquinas son así...).

Las grúas te permiten volver a cargar combustible y hacer reparaciones, pero muchas son controladas por el enemigo, como indica su bandera. Para tomar una base, esto es muy importante para saber si llegarás a algún sitio, lleva el tanque contra los campamentos que tengan banderas. De esta forma conseguirás hacerte con el campamento enemigo y la base será tuya..

Ten cuidado con los objetos que puedes encontrar esparcidos por el suelo, muchas veces no son piedras, ni adoquinados, sino minas. Tienes sitio de sobra para desplazarte en línea recta hasta el campo de minas, pero si no te fías de tus propias habilidades de dirección, dispara algunos proyectiles para limpiar el camino.

En misiones en las que tienes que destruir bases en vez de capturarlas, usa la artillería. Eso ahorra mucho tiempo y evita encuentros a corta distancia con el enemigo.

OBERON 69

(Amstrad CPC)

Seguramente muchos conoceréis Oberon 69, el último lanzamiento de G-LL Software, un juego de calidad soberbia, sobre todo en lo que a la animación del protagonista se refiere. El cargador que adjuntamos debeis teclearlo y grabarlo en un disco virgen, ahora hacer RUN (Enter) y dispondréis de vidas infinitas. Sólo para la versión de disco.

```
10 ' Juego facil Oberon 69
20 ' J.Carlos Fernandez (1990)
25 ' Cargador Enrique Sanchez
30 MODE 1
40 FOR f=&50 TO &81:READ a$:POKE f,VAL("
&"+a$):NEXT
50 PRINT "INSERTA DISCO ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA":CALL &BB18
60 CALL &50
70  DATA F3,21,0,1,11,0,0,E,41,DF
80  DATA 79,0,E,7,CD,F,B9,CD,0,B9
90  DATA 3E,0,32,AB,1,3E,71,32,AA,1
100  DATA C3,0,1,3E,C9,32,FF,50,C3,E4
110  DATA 34,66,C6,7,0,0,0,0,0,0
```

INFESTATION *(PC, Amiga y Atari)*

Las cámaras transportadoras son inofensivas. Hace que el trazar un mapa resulte algo más duro, por lo que tendrás que estar atento. Cada transportador sólo te llevará entre dos lugares, de modo que si apareces en algún lugar que no te gusta, puedes dar un paso atrás y volver a casa.

En la superficie del planeta encontrarás muchos pequeños robots como éste. Ten cuidado, pueden matarte con mucha facilidad. Lo más fácil es dispararles para detenerlos, pero recuerda, al hacerlo consumes energía. También puedes utilizar el jetpack para volar y alejarte del peligro.

Ten cuidado con algunas de las salas de la base, no disponen de oxígeno y necesitaremos utilizar el casco en ellas.

Trazar un mapa, y ya sabemos que lo has oído antes, es algo de vital importancia en este juego y la forma más fácil de hacer un mapa exacto es usar heliogramas situados en la esquina del ordenador.

En el sistema de ventilación encontrarás una llave. El ascensor que puede llevarte a cualquier piso del complejo. El único problema es que si bajas demasiado, probablemente no lograrás nada del equipo que necesitas. Por lo tanto no te apresures a explorar los niveles más bajos. Este es el último aviso.

Encuentra la llave apropiada y podrás usar la lanzadera para que lleve a otra parte del complejo en un segundo. La llave está escondida en alguna parte del sistema de ventilación. No podemos decir más.

El problema principal al que tendrás que hacer frente es que dispones de muy poco suministro de oxígeno y de energía en las baterías, de modo que tendrás que ir bajo tierra tan rápido como puedas. Para hacerlo debes encontrar el ordenar para activar el transportador, lógicamente, después de encontrar el transportador (se complica el asunto ¿verdad?). Para usarlo, camina por donde marcan las flechas intermitentes.

Como el tiempo es la esencia del primer nivel, cuanto más rápido encuentres los artículos, mejor. Para localizar el ordenador, camina recto desde la posición de salida y te cruzarás con el transportador. Desde el mismo, gira a la derecha unos 50 grados y camina hacia adelante.



GEMINI WING *(Todos los formatos)*

Para elegir un nivel de salida, carga el juego, oprime P para traer el sistema e introduce:

NIVEL 2 = MR WIMPEY
NIVEL 3 = CLASSICS
NIVEL 4 = WHIZ KID
NIVEL 5 = GUNSHOTS
NIVEL 6 = DOODGUYZ
NIVEL 7 = D GIBSON

Atendiendo al nivel en el que desees empezar.



VENUS *(Amiga y Atari ST)*

Presiona la barra de espacio en la pantalla de presentacion e introduce las siguientes palabras:

MERCURY (ofrece créditos infinitos)
PLUTO (municion infinita)
JUPITER (tiempo infinito)
MARS (todo tipo de armas)

Para acceder a los distintos niveles prueba con:

MANTIDS
CICADAS
PSYLLIDS
PIERIDS
SATYRID
LYCAENID
PYRALID
NOCTUID

IRONSWORD

(Nintendo)

Si no consigues darle fin a este estupendo juego de Nintendo, prueba a teclear el siguiente código: NTTMNWLPPBDZ. Obtendrás diamond shield, diamond helmet y dos vidas extra. Suerte.

ROCK AND ROLL *(Todos los formatos)*

Nivel 1 - Vida fácil. Muévete al 33 usando el tercer equipo de reparaciones que tienes en el agujero próximo.

Nivel 2 - Arriba y Abajo. Vete al 20 caminando en el sentido de las agujas del rejol rodeando el nivel exterior de huevos que están a mitad de camino en el nivel.

Nivel 3 - Desplazamiento silencioso. Ve al 24 rellenando, con el equipo de reparaciones, la fila del centro de un agujero de 3 x 3 que está cerca de la salida.

Nivel 4 - El tiempo es oro. Ve al 11 usando el equipo de reparaciones sencillo que está enfrente, en el centro de las tres flechas, después sigue girando hacia la derecha, cruzando el agujero antes de aplastar todos los huevos.

Nivel 5 - Palabras Fáciles. Rompe todos los huevos para conseguir una bola extra - usa los equipos de reparación para cojer los de forma de GO IN (entrada) y la segunda cañería te llevará a los otros dos.

Nivel 6 - Geométrico. Ve a 8 usando un equipo de reparación en cada espacio donde se pierde la barandilla en un área de muchos ventiladores.

Nivel 10 - Trata el Arbol (tiempo límite 9 minutos). Apura el tiempo máximo. Se necesitan un máximo de seis teclas (llaves) rojas y al menos 2700 monedas antes de ir a la parte inferior del árbol (+ una llave azul).

Nivel 11 - Sonríeme. Rompe todos los huevos por 15.000 puntos. Hay que romper cinco muros. Esto lo puedes conseguir con una bola acorazada.

Nivel 12 - Bombardeo. Rompe todos los huevos por bonos de 500 monedas.

Nivel 13 - Habilidades (tiempo límite 8 minutos). Toma cuerpos resbaladizos tirando los muros.

Nivel 14 - Fuera. Ve al nivel 18. Hay cuatro rutas potenciales que te llevan al transportador de salida. El que está a mano derecha es el que da salida pero ten cuidado de no desperdiciar niguna de tus llaves.

Nivel 15 - Acción Frágil. Segundo nivel con una tienda continuada. Para pasar por el cierre verde del área del equipo de reparaciones hay que borrar completamente el suelo, para que quede al descubierto una llave verde.



Nivel 7 - Area secreta. Este área secreta ísólo se puede descubrir desde el nivel 27.

Nivel 8 - Oferta Variada. El primer nivel con una tienda continuada.

Nivel 9 - Encrucijada. Dispara los cuatro interruptores de la mitad superior para quitar los ventiladores y los imanes. Si rompes todos los huevos volverás a tener tu energía al máximo, pero es demasiada molestia, porque al comienzo de cada nivel tienes una carga total de energía.

Nivel 16 -Fortaleza aérea. El nivel con más trucos con la forma de un aeroplano más la palabra FLY (volar).

Nivel 17 - Abrir y Cerrar.

Nivel 18 - El corredor (tiempo límite 3.30 minutos) Yendo siempre por la parte exterior es lo más fácil pero no te consigue puntos.

Nivel 19 - Una mano de ayuda.

Nivel 20 - La opción. El modo más rápido de salir es ir recto desde el equipo de reparaciones anterior y seguir el camino más evidente. Asegúrate de que tienes muchos equipos de reparación porque no puedes dar marcha atrás (+1 paracaídas).



Nivel 22 - Sala de adivinanzas. Rompe todos los huevos para conseguir una vida extra. Asegúrate de conseguir todos los equipos de reparación disponibles, puesto que son muy útiles.

Nivel 23 - Acceso al disco.

Nivel 24 - Pista de patinaje (tiempo límite siete minutos). Asegúrate de que compras los clavos.

Nivel 25 - Acción de las flechas. En las junturas, las direcciones necesarias son: arriba, arriba, derecha, arriba, izquierda, arriba, izquierda, y finalmente arriba para el transportador. Rompe todos los huevos para volver a recargar toda la energía.

Nivel 26 - No te asustes.

Nivel 27 - Radiación. Vuelve al nivel 7 moviendo todas las bolas de la plataforma desde el centro. Ahora dispones de una bomba para visitar el área secreta cuando vas a 7. Al visitar el área secreta, las bolas se deben desplazar dos espacios a la izquierda y a la derecha para llegar a 30. No uses la llave verde para pasar por la cañería.

Nivel 28 . Piensa dos veces.

Nivel 29 - Caída libre.

Nivel 30 - Barco costero.

Nivel 31 - Sueños locos. Rompe todos los huevos para conseguir toda la energía.

Nivel 32 - Castillo de Doom.

Nivel 33 - Nivel de bonos. Todos los agujeros de salida llevan al nivel 2.

Consejos generales:

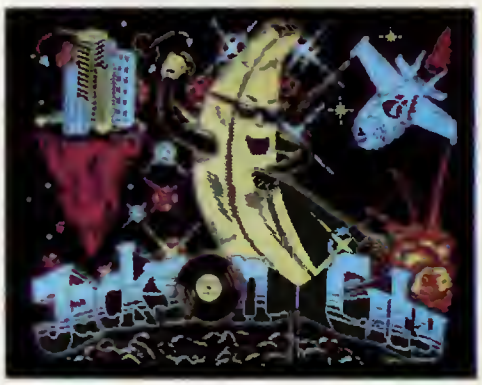
Compra equipos de reparación y paracaídas dónde sea posible. Antes de comprar bolas acorazadas busca los muros que puedas derribar en las proximidades. Puedes conseguir más aceleración en áreas con ventiladores e imanes, y ve hacia el flujo de flechas. Usa los ojos para acercarte a los niveles con límites de tiempo. Introduce COUNTRY en la tabla de clasificación y acertarás.

JACKSON CITY *(Amstrad CPC)*

Si todavía no has conseguido acabar con la plaga interespacial que está asolando el espacio vital de Jackson, prueba a teclear este cargador y grabarlo en un disco virgen.

Conseguirás interesantes ventajas para acabar el juego. Sólo en la versión de disco.

```
10 ' Vidas infinitas Jackson City
20 ' J.Carlos Fernandez (1990)
25 ' Cargador Enrique Sanchez
30 OUT &BC00,1:OUT &BD00,32
40 OUT &BC00,2:OUT &BD00,42
50 OUT &BC00,6:OUT &BD00,24
60 MODE 1:BORDER 0
70 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,23:INK 3,25
80 OPENOUT"d":MEMORY 999:CLOSEOUT
90 LOAD "jackpant.bin",&C000
100 LOAD "musica.bin":CALL &1000
110 LOAD "jackmov.bin"
120 LOAD "jackson0.bin"
130 LOAD "jackson1.bin"
140 POKE &3581,0:POKE &3582,0
150 CALL &FE00
```



XENON II *(PC)*

Carga el juego normalmente y cuando el ordenador te pregunte que adaptador gráfico vas a utilizar, responde con la tecla de función F7. Cuando el juego se haya cargado y empieces a acribillar marcianitos, acuérdate de que ahora dispones de la tecla F7, que incrementará la potencia de disparo.

Servicom
GRUPO CIMEX

DIPUTACION, 50
08015 BARCELONA
TEL. 423 27 72 FAX 426 89 41

SERVICIO TECNICO

COMMODORE - PC COMPATIBLE - SCHNEIDER
STRONGER - CITIZEN

ACCESORIOS
COMMODORE PC
AMIGA
COMMODORE 64
CITIZEN
* DISKETERAS
* DISCOS DUROS
* AMPLIACIONES
* CIRCUITOS INTEGRADOS

CONSULTENOS.

FUNDAS
AMSTRAD
ATARI
CITIZEN
COMMODORE
CITOH
EPSON
IBM
NEC
SCHNEIDER

GRAN SURTIDO.

JUEGOS

AMIGA
OPERATION WOLF , RAMBO III
KULT, ROBOCOP, X-OUT
DRAGON NINJA, TRIVIAL
CABAL, OIL IMPERIUM
HOSTAGES, OUT RUN
BILLIARDS, OUT RUN EUROPE
GORE, SILK WORM, TURRICAN
RAINBOW ISLAND, DYTER 07
PARADROID 90, BLUE ANGEL 69

ATARI
BLOOD MONEY, RENEGADE
NEBULUS, BEACH VOLLEY
FINAL MISSION, IVANHOE
BARBARIAN II, AQUAVENTURA
CHASE H.Q., LOS INTOCABLES
SUPER CARS, DYTER 07, BOBO
GREMLIN 2, KLAX, LOTUS
PINBALL MAGIC, BLACK TIGER
KHALAAN, DAMES SIMULATOR

PC
TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 90
TIGER ROAD, GIGANTE PC
TURBO OUT RUN, HOSTAGES
OIL IMPERIUM, BLOCK OUT
NUCLEAR WAR, KHALAAN
GUNSHIP, WIZARD WINDOW

COMMODORE 64
BAAL, BEAM, STORMLORD
RED HEAT, DRAGON SPIRIT
COMMANDO 4, TURRICAN
SLY SPY, ULTIMATE DARTS
GENIAL, HEAVY METAL
STORMLORD, MOONWALKER

CABLES
AMIGA
COMMODORE
ATARI
PC
CONVERTIDORES
IMPRESORAS
MONITORES

EL CABLE QUE USTED NECESITA LO TENEMOS.

JUEGOS
AMIGA
ATARI
PC
COMMODORE 64

ULTIMAS NOVEDADES CONSULTENOS.

EL CAJON



VIDEOS DE ENSEÑANZA

RASS LIMITE, productora del grupo de empresas LIMITE, estrena su actividad profesional con el lanzamiento de un nuevo y exclusivo producto: Un video de formación, con caracter estrictamente didáctico, primero en su género y que viene a cubrir un importante vacío del sector informático: la formación.

Se trata de un curso en video, con todos los pasos imprescindibles para dominar un ordenador personal en dos horas:

HARDWARE:

- La unidad central
- El monitor
- El teclado
- Periféricos.

SOFTWARE:

- Sistema operativo
- Tratamiento de texto
- Hoja de cálculo
- Gestores de bases de datos

TIPOS DE ORDENADOR

CONSEJOS PRACTICOS DE TRABAJO

El precio de este nuevo producto es de 8.500 pesetas, está disponible en los sistemas Beta y VHS. Además está en proyecto la aparición de otros videos educativos: Lenguajes de programación, Sistemas operativos, Aplicaciones software, etc...

Para más información puedes contactar con RASS LIMITE. C/Torquemada, 14 1.4. - Madrid 28043.



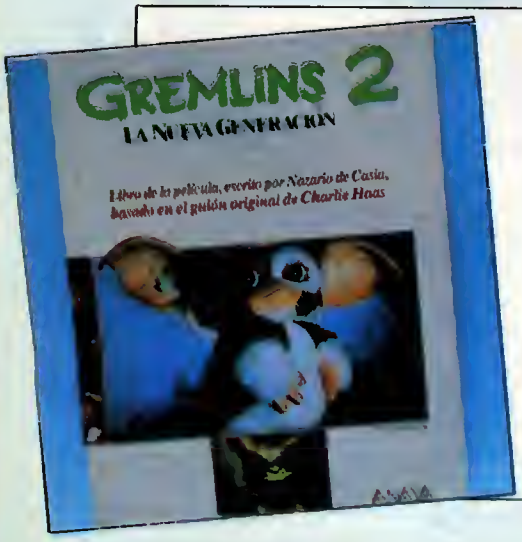
EL NEUROMANTE

AUTOR: **William Gibson**
EDITOR: **MINOTAURO**

A los aficionados a la informática les gustará. Neuromante es un mundo futuro, donde los clásicos sistemas de informática han sido sobrepasados con creces y los hackers viajan a través de las redes de información y bancos de datos.

El personaje central de la obra es uno de estos hackers y su compañera de aventuras, Molly, una singular mujer con unas características exclusivas del siglo en el que se desarrollan los acontecimientos. Si bien Molly dispone de unas cuchillas retráctiles en los dedos de las manos y unas gafas injertadas en el rostro que la permiten ver en la oscuridad, el personaje principal dispone de la capacidad necesaria como para introducirse con una consola y unos electrodos conectados a la cabeza, en los más avanzados sistemas de protección y bases de información.

Los dos protagonistas están contratados por Artimage, un misterioso personaje del que dependen y que tiene en mente un plan desconocido para ellos...



GREMLINS II

AUTOR: **Nazario de Casia**

EDITOR: **ANAYA**

Anaya ha editado un interesante libro sobre la película Gremlins II. Este libro narra la película de una forma amena y distinguida, con una gran cantidad de ilustraciones de muy buena calidad que nos facilitan una clara imagen de lo que se expone en el texto. El libro es un fiel reflejo del film y cuenta las mil y una aventuras que deben pasar los protagonistas de la película y el pequeño Gizmo, para librase de los pesados y maliciosos gremlins. Todo empezó cuando Gizmo, se mojó en un estudio de dibujo, creando de esta forma símiles con muy variadas personalidades y aficiones. Una comida a deshora y... comienza la acción.

En definitiva, podemos decir que se trata de un libro interesante, tanto para los que no han visto la película, como para los que se divirtieron con ella y deseen tener un recuerdo del adorable y simpático Gizmo.

GEISHA







BIG CHIPO



Sujeto: Alberto Corredera González, de Madrid.

Asunto: Cozumel. Le desaparece la chica.

Big Chipo: La única explicación es que, o bien no le hayas comprado el vestido, en cuyo caso no quiere ir vestida de "cabaretera", o que le hayas dicho que te espere en algún lugar. Porque una vez que le has dicho que vaya contigo, ella te sigue al fin del mundo.

Asunto 2: Megacorp. Salir del alcantarillado.

Big Chipo: ¡Qué Cruz! Empujar y girar tapa.

Sujeto: José Higueras, de Elche. (Dedicado a Susana)

Asunto 1: Original 2. ¿Qué objetos me faltan?.

Big Chipo: Te falta la Pirámide de Platino que está en la Habitación Negra, al Norte de la Mágica, que a su vez está hacia el Este de la Alcoba. Pero para pasar hay que dejarlo todo, incluido la luz. Si lo resuelves, resolverás uno de los más elegantes problemas de ésta aventura.

Asunto 2: Quijote 2. ¿Cómo conseguir comida?.

Big Chipo: Pan, bellotas, moras y bacalao serán tu espartana dieta.

Asunto 3: Petas. ¿Cómo pasar el alcantarillado y que hacer en él?.

Big Chipo: Desde cualquier localidad, hacer E-N, y luego mirar al techo para encontrar la trampilla, repetir éste proceso hasta encontrarla, abrirla y salir.

Sujeto: Antonio Jesús Tapia, de Valladolid.

Asunto 1: Petas. ¿Qué hay que hacer después de encontrar a Mulo?.

Big Chipo: Cambiar a él y, en plan salvaje, matar al policía.

Asunto 2: ¿Cómo se encuentra al viejo Willis?.

Big Chipo: Está en una localidad al Sur de Frente al Hotel.

Sujeto: F. Javier Galván, de Elche.

Asunto: ¿Qué hay que hacer en Jabato para que el pequeño vampiro no mate a nadie?.

Big Chipo: Prueba a meterlo en la petaca.

Sujeto: Angel Antonio Carcelén López, de Elche.

Asunto 1: Del Gran Kracker a Susanita, por ser así.

Big Chipo: Pué buenno, pué fale, pué malegro.

Asunto 2: Dirección del tercer Ilicitano.

Big Chipo: Previa consulta con el interesado, te la enviaré personalmente.

Asunto 3: No sabe qué hacer con el Korp herido de las alcantarillas.

Big Chipo: Cambiar a Mulo y rematarlo. (educativo juego)

Asunto 4: Varias preguntas sobre los odiosos Petas.

Big Chipo: Contestadas más arriba.

Asunto 5: Aventura Espacial. Esquema General.

Parte 1: (16 bits) Recoger tu equipo, visitar el museo, y aprender a manejar los menús y familiarizarte con las siglas usadas en ese siglo.

Parte 2: Buscar a tus COPOYOS, destruir VESUCOS y encontrar las coordenadas de la Oscura Amenaza.

Parte 3: Alternádote en la dirección de tus COPOYOS, penetrar en las terribles entrañas de la Sonda Loca (Oscura Amenaza) y destruirla.

Sujeto: Pablo Galán Albalá, de Alcorcón, Madrid.

Asunto: Espacial. "Tengo un GRAPO (Gran Poblema), he ido a los planetas y cogido los COPOYOS. Están ya en el COSASU de mi VEECO, pero al volver a A.D. me dicen que soy un COFRATO. ¡Por favor! No se me ocurre ninguna IDEDIF (Idea Edificante).

Big Chipo: Antes de llevarte el robot que ya llevas, activa el SERPO de Tecnodia y escúchalo, te dará importantes coordenadas.

Sujeto: Manuel Francisco Romero Vidal, de Sanlúcar de Barrameda, Cádiz.

Asunto 1: Megacorp. Lo de la tapa de la alcantarilla.



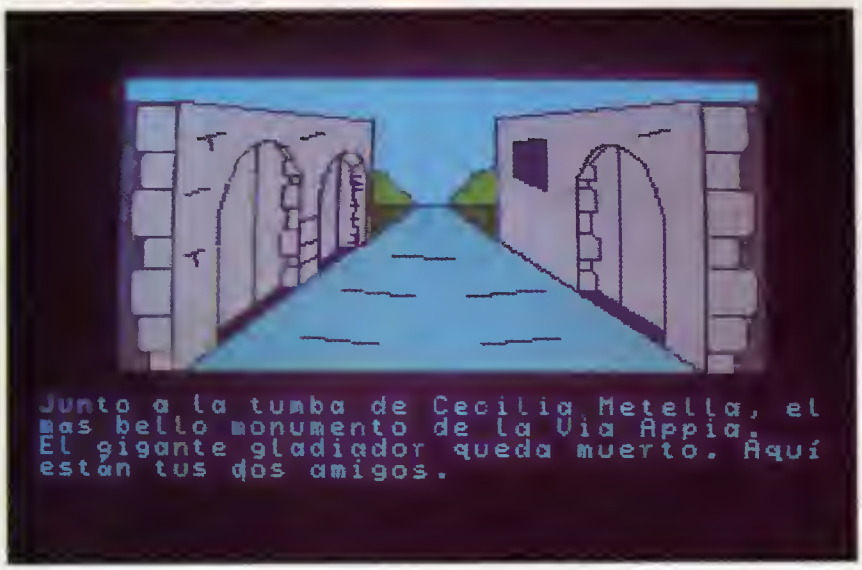
HISTORY



Big Chipo: Contestado arribita mismo.
Asunto 2: Carvalho. ¿Donde está Archit en Carvalho?.
Big Chipo: En la selva, después de que has cogido el tren.
Asunto 3: ¿Cómo se entra en la estación?.
Big Chipo: Llevando un pasaporte falso que te dan en el Almacén si le llevas lo que te dá el monje.
Asunto 4: ¿Cómo hay que hablar para que la ex-novia de Archit y los padres te cuenten cosas?.
Big Chipo: A la novia, háblale después de pagarle al camarero. A los padres llévales opio para el abuelo enfermo, pero si te sigue el policía, no dirán nada.

Sujeto: Francisco Javier López Grado, de Madrid.
Asunto 1: Cozumel 2. ¿Cómo salir de la sala donde reposa IX CHELL?.
Big Chipo: Déjala como está dibujada en la loseta que no puedes abrir, es decir, con los ojos cerrados.
Asunto 2: Con los dos pesos que me sobran no me dejan pasar a ver a Big Turk. ¿Cómo puedo conseguir el dinero que me falta?.
Big Chipo: Si en la primera parte no has gastado todo el dinero, puedes pasar a ver al Big Turk, pero entonces no puedes venderle nada, esta opción se dejó para los que quisieran ir enterándose de que vá la cosa. Si has jugado bien (tu caso), entonces deberás decirle al guarda de donde has sacado tú el tesoro, se largará y podrás entrar a hacer negocios.

Sujeto: Guillermo Fernández Hernández, de Madrid.
Asunto 1: D. Quijote. ¿Para qué sirve el pedrusco?.
Big Chipo: Para subirte a él y poder saltar el muro.
Asunto 2: ¿Donde está la llave para abrir la puerta de la posada?
Big Chipo: Con llamar basta.
Asunto 3: ¿Para qué sirve el rastrillo?.
Big Chipo: Para nada, excepto para rascarle los tegumentos procreativos a Egroj.
Asunto 4: ¿Cómo hacer el bálsamo?. Tengo ingrediente, caldero y ramita.
Big Chipo: Mezclando los ingredientes en el caldero y agitándolos con la ramita.



Sujeto: Ana María Guerrero Vara, de Zaragoza.
Asunto: Original 2. Busca la cueva del pirata.
Big Chipo: Desde la localidad de las nieblas, después de haber cruzado el puente, es: S-SUBIR-SO-O-BAJAR y NE.

Sujeto: Alvaro R. Arizaga Castro, de Marín, Pontevedra.
Asunto 1: Quijote 2. ¿Cómo contrarrestar los efectos de la caída para no morir?.
Big Chipo: Descansando con frecuencia.
Asunto: Esquema General.
Big Chipo: Parte 1: Salir de casa, reunir equipo y velar armas.
Parte 2: Hacer el Bálsamo, descansar y Pavarottear a tu novia.
Asunto: Pájaros de Bangkok, pistas.
Big Chipo: Pregunta gandula. Concreta.

Sujeto: Jordi Cebria Escola, de Barcelona.
Asunto 1: Original 2. Busca guarida del pirata.
Big Chipo: Ver más arriba.
Asunto 2: Espacial. ¿Cuáles son las coordenadas a introducir en mi VEECO para llegar a algún planeta?.
Big Chipo: Las que encontrarás en el HODOSE que contiene el PD-AA.

Sujeto: Fernando Alvarez González, de Gijón.
Nota: Envía 6 cartas en 6 sobres distintos con las mismas preguntas. Así pues, léase lo siguiente 6 veces. (???).
Asunto séxtuple A: Abracadabra. No puedo pasar la puerta que hay después de Petrus. Sur no le funciona.
Big Chipo: Has probado a darle la moneda a Petrus, él te abre la puerta.
Asunto séxtuple B: Utilidad de la cadena y de la sala secreta que hay detrás de la biblioteca.
Big Chipo: La cadena sólo vale para llevar peso y en la sala es donde está la cabeza de reno a la cual debes tocarle los cuernos para que te dé acceso al cubil de Saligia.
Sextusunto C: ¿Para que sirve el ratón y cómo se caza?.



Big Chipo: Previa atracción "queseril", se caza de un escobazo.

Sirve para dárselo al dragón Ramsu, quien, como de todos es sabido, sólo acepta esta dieta.

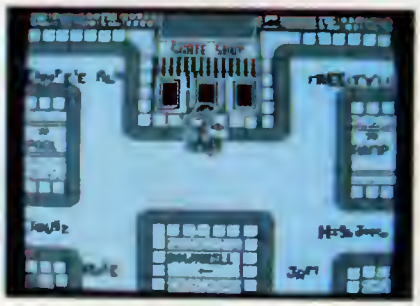
DOCTOR CHANCA - 1990

AMSTRAD sinclair ocio

Y TAMBIEN

66. TRUCOS CPC
68. LA PAGINA DEL LECTOR
70. CORREO
72. C.V.C.
74. LISTADOS







NIGHTMARE

Si os gustan los videojuegos en tres dimensiones, como el famoso Night Lore, Cadaver o Spindizzy, estamos seguros de que también os va a gustar este magnífico videojuego. Nightmare cuenta con unos gráficos excelentes y muy buena ambientación, ya veremos la adictividad y calidad...

SKATE OR DIE

Después de aparecer en los ordenadores de 16 bit, Electronic Arts ha decidido lanzar este fabuloso juego de patinaje en los ordenadores más pequeños, como el Spectrum y el Amstrad CPC. El juego no desmerece en nada a las versiones superiores, salvo en los gráficos (el caso de Spectrum), que son en blanco y negro.

TURBO CHALLENGE

Así se llama el último lanzamiento de la empresa inglesa Gremlin. Este programa que cuenta con 32 pistas diferentes, 20 coches con los que competir, 1 ó 2 jugadores (en dos pantallas independientes), estará disponible para Atari ST, Amiga, Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC.

ESPECIAL LISTADOS 4º

CPC: Composer (música).
PC: Invaders 3D (juego).
SPECTRUM: El Faraón (juego).

PROXIMO ESPECIAL LISTADOS:

FEBRERO

SERVICIO AL LECTOR. Todos los listados aparecidos en este número especial pueden ser solicitados en disco llamando al teléfono: **(91) 319 39 81 (Dpto. de pedidos)** o escribiendo a la siguiente dirección:

Especial Listados MEGAOCIO.
(Servicio al Lector).
B.M.F. Grupo de Comunicación S.A.
C/García de Paredes, 76 Dpdo.1º.Izda.
28010 Madrid.

El coste del programa será de 1.500 pesetas (disco y gastos de envío incluído).

ES CASI SUPERVIVENCIA...

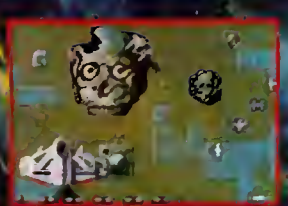
BATTLESTORM™

LO ULTIMO EN JUEGOS DE ACCION

Al volver de las lejanas fronteras del universo, descubres que tu planeta natal ha sido dominado por alienígenas invasores. Por ello, juras vengarte. Viajas a casa y finalmente llega la hora de la venganza. Tu misión: destruir BATTLESTORM y asegurar tu venganza de los extraterrestres que invadieron tu planeta y masacraron a tu gente.

AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC/CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C 64/C 64 GS

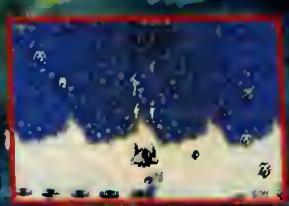
- Juego de arcade de calidad.
- Desplazamiento multidireccional.
- Hipervelocidad y aceleración.
- 60 imágenes por segundo.
- 8 niveles diferentes.





TITUS SOFTWARE





AMIGA Version

PARA MAS INFORMACION: PROEIN, S. A. MARQUES DE MONTEALEGRE, 22. 28028 MADRID. TELS.: 361 04 32/05 29

Si deseas participar en esta sección de trucos con tus mejores listados, envíalos a la siguiente dirección: C/García de Paredes 76. Duplicado 1 Izda. 28010 Madrid. No se te olvide indicar claramente en el sobre: SECCION TRUCOS Y LISTADOS. Sólo serán aceptados los listados que no excedan de sesenta líneas y que se envíen en cinta o disco. Los publicados recibirán un premio de 2.000 pesetas.

ACID

Han sido cientos y cientos los acid que nos han llegado en cinta, disco o papel de impresora, y de entre todos el vencedor ha resultado ser la creación de Julio Ramos, un acid que se ríe constantemente.

Julio Ramos

```
10 MODE 1:SPEED INK 4,5:INK 3,26
20 DEG:PLOT 320+COS(1)*190,200+SIN(1)*19
0,1:FOR a=1 TO 365 STEP 5:DRAW 320+COS(a
)*190,200+SIN(a)*190:NEXT:PLOT 320+COS(1
)*175,200+SIN(1)*175:FOR a=1 TO 365 STEP
 5:DRAW 320+COS(a)*175,200+SIN(a)*175:NE
XT
30 PLOT 250+COS(1)*30,250+SIN(1)*35:FOR
a=1 TO 365 STEP 5:DRAW 250+COS(a)*30,250
+SIN(a)*35:NEXT:PLOT 390+COS(1)*30,250+S
IN(1)*35:FOR a=1 TO 365 STEP 5:DRAW 390+
COS(a)*30,250+SIN(a)*35:NEXT
40 PLOT 320+COS(190)*150,200+SIN(190)*15
5:FOR a=190 TO 353 STEP 5:DRAW 320+COS(a
)*150,200+SIN(a)*155:NEXT:PLOT 320+COS(1
90)*145,200+SIN(190)*130:FOR a=190 TO 35
3 STEP 5:DRAW 320+COS(a)*145,200+SIN(a)*
130:NEXT
50 PLOT 465+COS(51)*20,178+SIN(1)*5:FOR
a=1 TO 360 STEP 5:DRAW 465+COS(a+50)*20,
176+SIN(a)*5:NEXT
60 PLOT 175+COS(1)*20,176+SIN(51)*5:FOR
a=1 TO 360 STEP 5:DRAW 175+COS(a)*20,178
+SIN(a+50)*5:NEXT
70 MOVE 320,200:FILL 2
60 PLOT 320+COS(190)*150,200+SIN(190)*15
5,3:FOR a=190 TO 353 STEP 5:DRAW 320+COS
(a)*150,200+SIN(a)*155:NEXT:PLOT 320+COS
(190)*145,200+SIN(190)*130:FOR a=190 TO
350 STEP 5:DRAW 320+COS(a)*145,200+SIN(a
)*130:NEXT
90 INK 3,0,26
100 CALL &BB16:END
110 DEG:MODE 1:PEN 2:FOR i=1 TO 39 STEP
2:LOCATE i,1:PRINT CHR$(143);:LOCATE i,2
5:PRINT CHR$(143);:NEXT:PEN 3:FOR i=2 TO
 40 STEP 2:LOCATE i,1:PRINT CHR$(143);:L
OCATE i,25:PRINT CHR$(143);:NEXT
120 FOR x=2 TO 24 STEP 2:PEN 3:LOCATE 1,
x:PRINT CHR$(143);:PEN 2:LOCATE 40,x:PRI
NT CHR$(143);:NEXT:FOR x=3 TO 23 STEP 2:
PEN 2:LOCATE 1,x:PRINT CHR$(143);:PEN 3:
LOCATE 40,x:PRINT CHR$(143);:NEXT
130 ORIGIN 320,200:FOR i=1 TO 360:PLOT 1
90*COS(i),170*SIN(i):PLOT 169*COS(i),169
*SIN(i):NEXT
140 FOR h=1 TO 360:ORIGIN 400,275:PLOT 2
5*COS(h),40*SIN(h):ORIGIN 250,275:PLOT 2
5*COS(h),40*SIN(h):NEXT
150 FOR h=160 TO 360:ORIGIN 325,200:PLOT
 140*COS(h),70*SIN(h):ORIGIN 325,200:PLO
T 140*COS(h),110*SIN(h):NEXT:INK 3,24,6:
INK 2,6,24:CALL &BB06
```

JUEGO DE LETRAS

Sin duda alguna, de los trucos más sencillos que hemos recibido y de los más interesantes es Juego de Letras. Un pequeño programa que intentará dejar en evidencia nuestro conocimiento del teclado. Desde arriba caerán diferentes letras que debemos identificar en el teclado antes de que lleguen al suelo.

Jordi Cebria

```
10 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,23:INK 3,6:PAP
ER 0:BORDER 0:MODE 1
20 x=20:y=25:p=0:tot=0:vl=0:vel=100
30 WINDOW#0,1,40,2,24:CLS#0:WINDOW#1,1,4
0,1,1:PAPER#1,3:CLS#1:WINDOW#2,1,40,25,2
5:PAPER#2,2:CLS#2
40 PEN#1,1:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,"Puntos:
";:PEN#1,2:PRINT#1,p;:PEN#1,1:LOCATE#1,1
5,1:PRINT#1,"Valor del punto:";:PEN#1,2:
PRINT#1,vl;
50 letra=INT(RND*26)+65:xl=INT(RND*39)+1
:yl=2:LOCATE#2,20,25:PEN#2,3:PRINT#2,CHR
$(244):IF vel<0 THEN vel=0
60 FOR yl=2 TO 24
70 FOR n=vel TO 0 STEP -1:NEXT:LOCATE xl
,yl-1:PRINT " ":LOCATE xl,yl:PRINT CHR$(
letra):a$=UPPER$(INKEY$):IF a$=CHR$(letr
a) THEN SOUND 1,100:CLS:vl=23-yl:p=p+23-
yl:tot=tot+23-yl:vel=vel-2:GOTO 40
80 NEXT
90 MODE 1:vl=64-letra:p=p-letra+64:PRINT
 CHR$(7):IF P<0 THEN GOTO 100:ELSE GOTO
30
100 SOUND 1,100:SOUND 1,200:SOUND 1,300:
SOUND 1,250:SOUND 1,200:SOUND 1,100:SOUN
D 1,50:MODE 0:INK 3,6,1:PEN 3:LOCATE 3,1
0:PRINT "G A M E  O V E R":LOCATE 10,20:
PEN 1:PRINT "PUNTUACION: ";:PEN 2:PRINT
TOT:A$="":CALL &BB18:RUN
```

```
1 '
2 ' Happy Birthday
3 '
4 '    MEGA-OCIO
5 '
10 MODE 0:nt$="0123456769AB":EVERY 2,3 G
OSUB 100:LOCATE 4,10:PRINT "HAPPY";
20 PRINT "BIRTHDAY":WHILE -1:FOR A=1 TO
2:READ A$:FOR B=1 TO 40 STEP 3
30 X$=MID$(A$,B,3):OCT=VAL(LEFT$(X$,1))-
4:NTE=INSTR(NT$,MID$(X$,2,1))-1
40 DUR=VAL (RIGHT$(X$,1))*15:NOE=142/(2^
(OCT+((NTE-10)/12)))
50 IF NTE=-1 THEN SOUND 7,0,DUR,0:GOTO 7
0 ELSE SOUND 1,NOE,DUR
60 SOUND 2,NOE/2,DUR:SOUND 4,NOE*4/3,DUR
:SOUND 7,0,1
70 NEXT B,A:RESTORE:WEND
80 DATA 4724714934735034B30D347247149347
35235030D3
90 DATA 472471573543503 4B349355255154350
35235030D6
100 INK 1,J:J=(J+1) MOD 27:RETURN
```

CUMPLEAÑOS FELIZ

¿Te lo imaginas?. Está clarísimo, se trata de la popular canción que normalmente cantamos en el cumpleaños de algún amigo o familiar. Es mucho más original ofrecerle la canción en un disco o cinta.

```
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:ENV 1,1,-12,5
,3,-1,5
20 INK 15,5:INK 12,4:INK 13,3:INK 14,0
30 ON BREAK GOSUB 470
40 x=0:y=200:r=50
50 FOR c=y-r TO y+r STEP 2
60 i=INT(SQR(r^2-(y-c)^2))+0.5
70 ORIGIN 0,0:MOVE x-i,c:DRAW x+25,c,15
80 FOR b=1 TO 11
90 DRAWR i,0,b
100 NEXT
110 NEXT
120 FOR y=250 TO 290
130 IF y<270 THEN ORIGIN 0,y:DRAW 20,0,1
2
140 IF y>=270 THEN ORIGIN 0,y:DRAW 290-y
,0,15
150 NEXT
180 FOR y=100 TO 150
170 IF y<140 THEN ORIGIN 0,y:DRAW 20,0,1
2
160 IF y>=140 THEN ORIGIN 0,y:DRAW 20,0,
13
190 NEXT
200 ORIGIN 24,104:DRAW 0,160,13
210 FOR y=150 TO 250
220 ORIGIN 26,y:DRAW 6,0,15:DRAWR 20,0,1
4
230 NEXT
240 OUT &BC00,6:OUT &BD00,1
250 FOR c=1 TO 10:SOUND 7,0,6,15,1,,30
260 INK 14,5:FOR i=1 TO 11:INK i,26:NEXT
:INK 0,20
270 FOR r=1 TO 10:NEXT
260 FOR i=0 TO 11:INK i,0:NEXT:INK 14,0
290 NEXT
300 OUT &BC00,8:OUT &BD00,0
310 c=0:WHILE c<500
320 IF INKEY$<>""THEN 350
330 c=c+1
340 WEND
350 GOTO 240
470 OUT &BC00,6:OUT &BD00,0:CALL &BC02:M
ODE 2:LIST
```

METRALLA

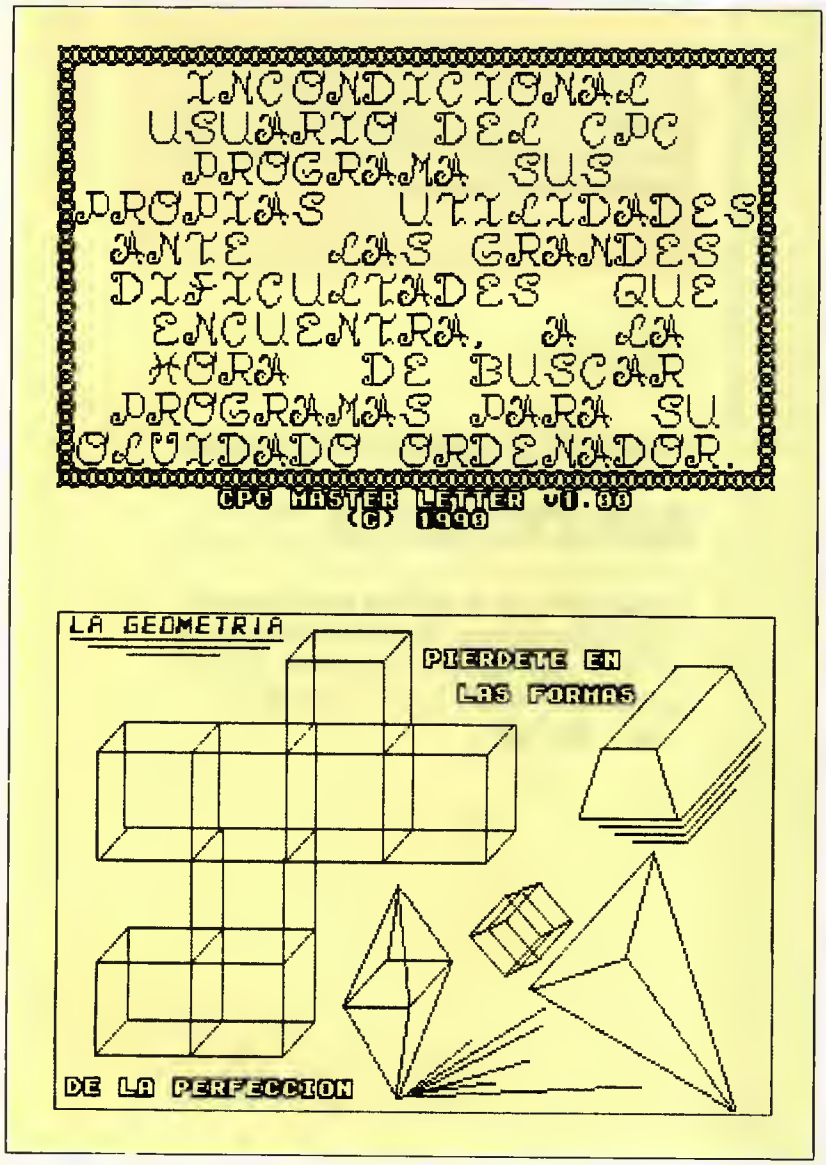
Espectacular, es la palabra que define por completo este truco. El ordenador dibuja el cañón de una ametralladora y acto seguido reproduce el sonido y las ráfagas de la misma. Muy real.

```
10 INK 1,0:INK 0,25:MODE 2:FOR n=0 TO 24
:PRINT"AMPLIADOR LASER, BORRA LA PANTALL
A CON LINEAS HORIZONTALES DEL COLOR TINT
A":NEXT:CALL &BB18:FOR i=399 TO 0 STEP-4
:MOVE 0,i:DRAWR 640,0:NEXT:FOR i=397 TO
0 STEP-4:MOVE 0,i:DRAWR 640,0:NEXT:INK 1
,25:INK 1,0
```

BORRADOR

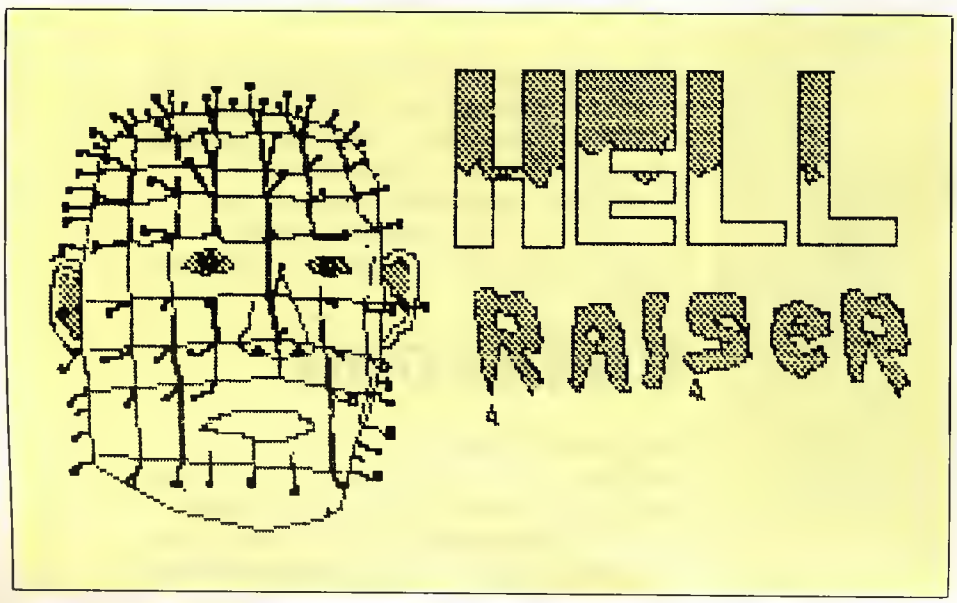
Este es el más simple y corto de los programas. Con tan sólo una línea, realiza un interesante efecto de borrado de pantalla. Para la demostración escribe un mensaje en la pantalla y espera a que pulsemos una tecla.

El Buzón del Lector



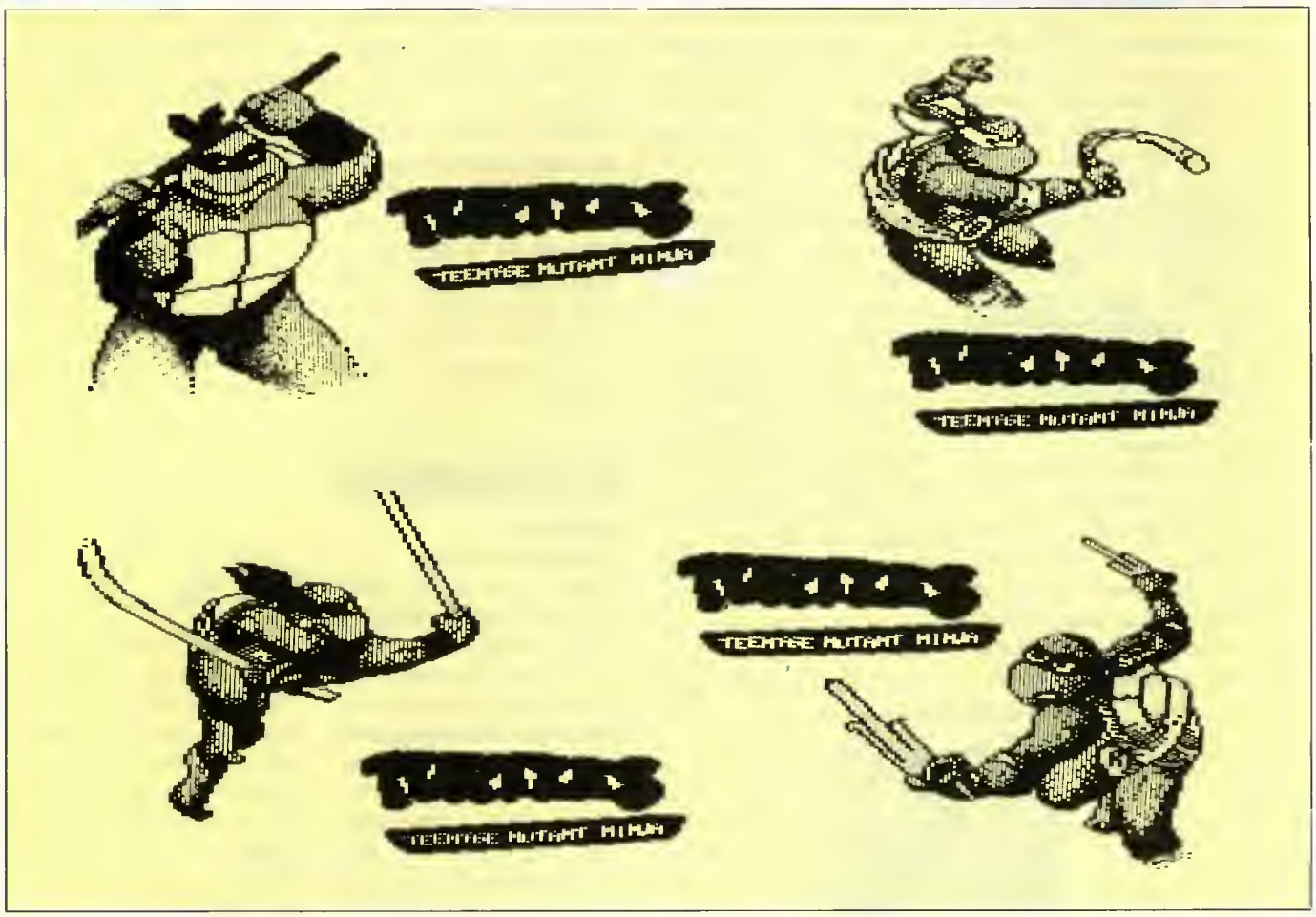
Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando: vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar a los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una camiseta de Amstrad User!.

Desde Getafe, Madrid, nos han llegado un par de interesantes trabajos producidos por Juan de Dios Fernández González. Se trata de un curioso "texto-crítica" y de una serie de figuras geométricas. Lo más destacable de estos dos "copys" de pantalla es que han sido elaborados con el CPC MASTER LETTER, un programa que seguramente no conoceréis ya que es el mismo autor de los dibujos el que lo ha creado. Juan se vió motivado, según nos cuenta, debido a "la escasez de programas especializados para mi ordenador (CPC 464), y las enormes dificultades que existen para encontrarlos".

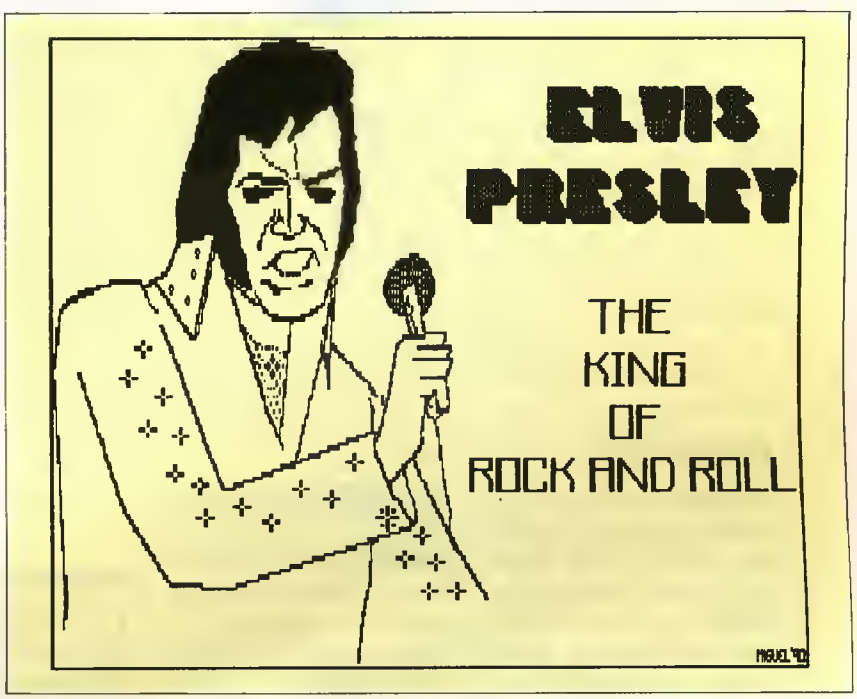


¡De película!, y es que en muy pocas ocasiones (por no decir ninguna) hemos recibido trabajos de los lectores en los que las películas sean el tema principal de inspiración. Para romper el hielo, han llegado casualmente dos de ellos. El primero, como ya habréis visto, trata sobre las Ninja Turttles, una película de acción sobre unas tortugas especializadas en artes marciales. El segundo está inspirado, como bien puede interpretarse en el dibujo, en una película de terror, Hell Raiser. Su autor es Javier de Burgos, suscriptor de la revista que ha realizado el dibujo con un CPC 6128, el Advanced Art Studio y una impresora Amstrad DMP 3000.

El Buzón del Lector



José Antonio Medina Mellado y Juan Antonio Moreno Campos, desde San Fernando, Cádiz, nos han enviado cuatro estupendos dibujos del juego de las famosas "Ninja Turttles". Los dibujos, como nos cuenta José Antonio, han sido elaborados con Amsdraw II con la ayuda de una impresora Epson Lx800 Junior y con un ordenador Amstrad CPC 464. La rutina de Hardcopy ha sido realizada por Juan Antonio, para poder volcar los gráficos en A3..



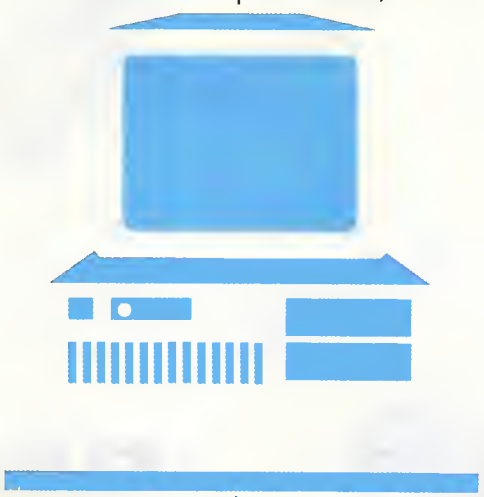
Miguel I. García López, nos ha enviado desde Valencia un cartel en el que ha representado a Elvis Presley, el rey del rock and roll, en plena actuación micro en mano. El dibujo ha sido relizado con el programa de autoedición Newsdesk International y un PCW 8256.

CORREO

PC

Listados de CPC en PC

La presente es para pedirles información sobre el juego URGGG de la revista MEGAOCIO n.18 de Septiembre de 1990. Mi ordenador es un Amstrad PC 2086, una vez tecleado el juego en cuestión me salen los siguientes errores: MODE 1, que sustituido por SCREEN 1 provoca el error en:
1430 SYMBOL AFTER 32
y que haciendo la siguiente modificación:
1430 SYMBOL=AFTER=32
provoca otro error
NEXT WITHOUT FOR IN 1490.
Le agradecería que me informasen si estos errores son debidos a que el programa es para un ordenador



CPC y el mío es un PC como anteriormente le he indicado, y si es debido a esto, me gustaría que me comunicara si se puede modificar y con que órdenes.

Dolores Hernández Martínez

RESPUESTA

El primer paso que has efectuado, cambiar la instrucción MODE 1 por SCREEN 1, es totalmente correcta, aunque no hubiera tenido mayor problema que la hubieses cambiado por un CLS. No obstante el segundo paso lo has hecho mal, ya que SYMBOL AFTER 32 no es una variable, sino una instrucción del CPC que no puede remplazarse en un PC.
Respecto al último error, que por cierto, nada tiene que ver con SYMBOL AFTER, es posible que hayas omitido alguna línea con una sentencia FOR, aunque también es posible que hayas tecleado en la línea 1490 un NEXT que no corresponda. En ambos casos te recomendamos que compares desde la línea 1400 hasta la 1490.
Respecto a tu última pregunta, que si el programa se puede modificar para correrlo en un PC bajo GWBASIC, te diré que es posible, ya que cualquier programa en BASIC puede transportarse de un ordenador a otro diferente con más o menos trabajo (en la mayoría de los casos, ya que algunos ordenadores disponen de instrucciones BASIC muy avanzadas y enfocadas a la máquina para la que han sido diseñadas).

En el caso del listado URGGG, por ejemplo, sí podemos transferirlo a PC, aunque debemos realizar demasiadas operaciones, ya que se utilizan instrucciones que el BASIC de PC no puede utilizar o que están enfocadas de distinta forma en el CPC, como CALL, SOUND, INK, PEN, INKEY(N) o COPYCHR$(#N), etc... Sería muy costoso y ocuparía demasiado espacio publicar todas las conversiones que deberíamos realizar en el listado, así que como solución, publicaremos en próximos meses el URGGG en la sección Espacial Listados para PC.

CPC

Aprender Código Máquina

Poseo un CPC 6128 y estoy empeñado en aprender CODIGO MAQUINA, así que me he comprado algunos libros sobre el tema, como: *El Lenguaje Máquina para CPC* de Dullin-Strassenburg, Ed. Ferre Moret; *Programación del Z-80* de Rodnay Zaks, *Amstrad: Desensamblado de la ROM y Mapa de Memoria* de Don Thomasson (libros recomendados por vosotros a otros lectores), *Rutinas en Lenguaje Máquina para Amstrad* de Joe Pritchard, estos tres últimos de la editorial Anaya. Mi problema reside en qué ensamblador comprarme para empezar a aprender. ¿Cuál me recomendáis?.
En el número 17 de la revista Megaocio, página 71, describisteis el DEVPAC de HISOFT versión 4.1 para Spectrum: ¿Está disponible la versión de Amstrad CPC o existe otra más avanzada para Amstrad? ¿Qué precios tienen?

Tomás Sánchez (Elche)

RESPUESTA

Como bien se puede ver, libros no te faltan, dudamos que puedas encontrar en el mercado alguno que te falte, si ello es posible. En cuanto al ensamblador, el mejor sin duda alguna (de los que nosotros hemos tenido oportunidad de probar) es el DEVPAC de HISOFT, que está disponible tanto para Spectrum como para CPC. Si deseas información sobre precios y dónde lo puedes comprar, llama a MICROSAT, ellos te podrán informar al respecto.

AMIGA

Sistemas de almacenamiento

Tengo un Amiga 500 desde hace dos años y aunque al principio lo utilizaba para jugar, ahora deseo aplicarlo a programas más profesionales, que me permitan dibujar sobre el ordenador, compilar programas en lenguaje C o mismamente, utilizar videojuegos de varios discos. El problema, como es de suponer, radica en el continuo cambio de discos que he de realizar, ya que dispongo de una sola unidad de disco y es muy complicado y molesto trabajar así. Me gustaría que me dijeran si existe algún periférico similar al disco duro, ya que según tengo entendido, el

precio de este producto en Amiga se dispara, llegando a duplicar el valor del mismo ordenador.
Otra pregunta que deseaba hacerles es si hay software profesional para Amiga, ya que he intentado comprar algunos paquetes y lo único que he podido localizar es el Deluxe Paint III, que me lo han presentado como el mejor programa del mercado en cuanto a dibujo y necesita un mega de memoria.

¿Qué diferencias hay entre el nuevo Super Fat Agnus del Amiga 3000 y el Fat Agnus de mi ordenador?, tengo entendido que dá mejores gráficos y tiene más programas.

Julián Blanco Mejía
(Sevilla)

RESPUESTA

Para Amiga, como para la mayoría de los ordenadores (aquí excluimos al Spectrum y al Amstrad CPC, por ser de los primeros micros destinados al usuario) existen una gran variedad de unidades de disco duro de muy distintas capacidades. Una de las mejores es la Amiga 500 Supra Drive XP que distribuye ABC ANALOG, ya que además de ofrecer la unidad de disco duro, ésta incorpora una ampliación de memoria que puede variar entre los 512K a los 8 Megabytes.
Además dispone de un interruptor para anular el disco duro y evitar los errores de carga que pueden generar algunos juegos comerciales (también es un buen truco para probar programas posiblemente infectados con virus). Otro de los factores más interesantes de esta unidad son la velocidad de acceso a la información, autoarranque desde el disco duro (programable por switches), software de instalación y mantenimiento, completos manuales en inglés (por supuesto), continuación del bus de expansión y salida SCSI, que permite conectar otros discos duros sin necesidad de controladora.
El precio no es tan barato como en otros ordenadores, pero tampoco duplica el valor del Amiga 500, ni mucho menos, todo depende de la configuración que escojamos. Un disco duro de 40 Megabytes con ampliación interna de 512K alcanza las 120.000 pesetas aproximadamente.
Las aplicaciones del disco duro son lo bastante evidentes como para aburrir a nuestros lectores, aunque podemos asegurarte que el compilador de Lenguaje C funcionará mucho más rápido, podrás instalar la mayoría de los videojuegos en el disco duro y te ahorrarás el continuo cambio de discos.

Para Amiga hay una amplia colección de títulos de todo tipo de aplicaciones, desde procesadores de texto como el Word Perfect 4.2, programas de dibujo (Digipaint III o Deluxe Paint III), hasta fuentes de letras para ilustrar mejor nuestros textos y dibujos. Los más interesantes que podrás encontrar en España son:
Deluxe Paint III (en español,dibujo)
Deluxe Music (en español, música)
Word Perfect 4.2 (procesador de texto)
Digipaint III (dibujo en 4.096 colores)
Aegis Sonix (música)
Aegis Videoscape 3D (Animación vectorial sólida)
Aegis Modeler 3D (Diseño de gráficos 3D)
Disney Animator (en español, animación), etc...
Respecto a la memoria, podemos decirte que para utilizar un Amiga con juegos, 512K son suficientes, pero si queremos introducirnos en el diseño, animación o aplicaciones en general, necesitamos 1Mb como mínimo para sacar partido al software disponible (lo que no quiere decir que con 512K no funcione ningún programa de aplicación).
El Super Fat Agnus no es exclusivo del Amiga 3.000, de hecho lo incorporan los últimos Amigas 500 y 2.000 que ha lanzado Commodore al mercado. Las ventajas de éste chip frente al "pasado Fat Agnus" es que puede direccionar 1Megabyte como memoria CHIP (el otro sólo podía direccionar 512KBytes), lo que le permite (entre otras cosas) acceder a un mayor resolución en pantalla.

CPC

Conexión vía Módem

Soy usuario de un Amstrad CPC 6128 y lector de su revista. Hace tiempo leí en la revista AMSTRAD PROFESIONAL, número 14 de Abril de 1990, un artículo sobre BBS y modems y en el número 16 de Megaocio, en el taller de hardware, sale un proyecto sobre el interface RS-232. En ese mismo artículo y en el anterior pone que se puede conectar un CPC 6128 a un módem mediante un interfaz serie RS232 y mi pregunta es la siguiente:



¿Es verdad que el CPC 6128 se puede conectar tranquilamente a un módem mediante un interface serie RS-232 y entablar comunicación con las BBS sin ningún problema?
En caso de que se pueda:
¿Qué material necesitaría? ¿Qué coste podría alcanzar todo el material necesario y donde podría conseguirlo con seguridad?.
Les felicito por la revista y espero que me aclaren esta duda que me tiene intrigado tanto. Adiós y gracias.

Oscar Bonet Martínez
(Barcelona)

RESPUESTA

Por supuesto, si dispones de un interfaz RS-232 puedes entablar comunicación con una BBS utilizando un Módem, lo único que necesitas es el RS-232, un módem, los cables necesarios para conectarlos y, por supuesto, los números de algunas BBS. Para más información puedes llamar a ABC ANALOG, ellos te informarán sobre los diferentes modelos que se pueden adaptar a tu ordenador.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Vendo juegos Amstrad CPC (sólo disco y originales). Prometo contestar a todas las cartas y llamadas que reciba. Interesados escribir o llamar a Javier Muñoz Cabrera. C/ Valencia, 11. Tfno (952) 68 25 20. 29806. Prometo mandar lista.

Soy un usuario de un Amiga 500 y deseo intercambiar juegos y utilidades e información sobre este ordenador. Contestaré todas las cartas. Escribe a Manuel del Valle Reyes, C/ Espartero, 21. Dos Hermanas 41700 Sevilla.

Vendo programa Atlas del cielo CPC 6128 por 1.200.-pts, vendo curso de Basic 2 tomos y sus dos cintas CPC 464 por 1.300.-pts. Juntos por 2.000.- Ambos originales a estrenar por venta del ordenador.

ARAGON

¿Te gustaría ser un gran mago, un astuto elfo o un valiente guerrero en el legendario mundo de Uzuel?. Pues no esperes más y juega con el JPC más completo de España. Javier Garcia Sangenis, 71-73, 10-A. 50010 Zaragoza.

Vendo Amstrad 6128 con convertidor TV, joysticks, revistas Amstrad, mesa (opcional) y los 105 juegos más nuevos, entre ellos: Discology, Batman, Indy, Angel Nieto, Regreso al futuro 2, Italia'90, etc. Doy lista. Precio a convenir. Tfno: (976) 32 41 29.

Vendo Amstrad PC-1640 con disco duro, coprocesador 8087, teclado expandido, unidades de disco 3½ y 5¼.Llamar al (976) 221917.

Vendo joysticks para PC 3.000.-pts. Nuevo en perfecto estado. Llamar (974) 22 19 09. Preguntar por Alberto.C/ Fuente del Ibón, 14-1.A 22003 Huesca.

¡Atención! compro unidad de disco externo de 5 1/4 para conectarla a un CPC (no muy cara). Mandar ofertas a Christian Mateo Sanchez. Tenor García, 18 44002. Teruel. Tfno: (974) 60 90 60.

ASTURIAS

Vendo mesa de ordenador en negro de 78 x 49 x 87. Precio a convenir. Escribir a: Antonio Sanchez Reyes. C/ Llano Ponte, 40-2.B Izq. 33400 Aviles. Asturias, o llamar al Tfno: (985) 55 03 42 por la tarde.

Impresora 80 columnas tracción-fricción (hojas sueltas) en perfecto estado y con muy poco uso, por sólo 25.000.-pts. Se regalan Interface, cables y programas. Tfno: 57 94 43. Carlos.

CANARIAS

Cambio juegos de Atari y Amiga originales. Sólo novedades. Tfno: 20.05.95.

Vendo segunda unidad de disco para CPC 6128 en perfecto estado por 10.000.-pts con cable incluido. Marca Amstrad. Tfno: 20 05 95.

CASTILLA-LA MANCHA

Cambio programas para Amstrad CPC 6128 e utilidades y juegos solo disco. También compro segunda unidad de disco. Mandar lista a Eugenio Mansilla. C/ Conde Mayalde, 7. Añover de Tajo. Toledo 45101.

Vendo impresora Amstrad DMP 2000 especial para CPC 6128-464-664, regalo 15 discos de 3" con juegos y programas como Wordstar, Dr. Draw, Cobol, Fortran, Pascal y cable de conexión a ordenador. Todo 20.000.-pts. Tfno: (911) 21 05 89. Guadalajara.

CASTILLA-LEON

Ordenador Atari 520 STE nuevo por no poder usarlo con todos los embalajes. Regalo el Devpacst 2, 7 juegos novedades, funda teclado, tapete ratón, el libro de Atari St, 6 utilidades, garantía, etc. Tfno: (947) 32 23 58. Preguntar por Aitor. Precio a convenir.

Vendo ordenador Amstrad CPC disco 6128, con pantalla fósforo, convertidor color, adaptador cinta más 35 discos, utilidades, joystick, 200 cintas, libros de programas, un proto. Todo por 95.000.-ptas. Tfno: (983) 20 40 21. Rodrigo. Valladolid.

Compro, vendo, cambio programas o juegos originales para el CPC 464. Soy un adicto del ordenador y poseo más de 120 juegos. Escribir a Enrique Pérez Porres, C/ Pisones, 29. 09001 Burgos.

Cambio o compro programas y juegos originales para PC 3 1/2 y 5 1/4. También cargadores y trucos para juegos de actualidad. Mandar lista a Roberto Sánchez. C/ Fernando de la Peña. 343. 37005 Salamanca.

CATALUÑA

Vendo Amstrad PCW 8256, con monitor fósforo verde, impresora y unidad de disco 3 1/2. Incluyo manuales y discos originales de la compra. Precio a convenir. Llamar al (93) 777 00 87. Preguntar por Juanjo. Barcelona.

Amstrad CPC 6128 disco, cambio, compro, vendo juegos y utilidades originales. Tenemos últimas novedades. Llamar tardes a Julio. Tfno (93) 674 52 27 de Sant Cugat del Valles. Me interesan mucho los pokes y trucos.

Vendo monitor fósforo verde para Amstrad CPC. Su precio es 7.000.-pts. Interesados llamar al Tfno 420 80 64. C/ Calderón de La Barca. Barcelona. Preguntar por Antonio Montes.

Cambio o vendo todo tipo de juegos originales para Amstrad CPC 464. Mandad lista. Interesados escribid a: Jorge Cuenca. C/ Maestro Nicolau, 43-1-3. 08911 Badalona.

Vendo o cambio juegos 5 1/4 o 3 1/2 originales. Pedir lista a C/ Barris i Buixo, 8-10. 2.1ª. 17200 Palafrugell. Gerona. Julian Blanco, o llamar al 30 25 14.

Vendo los juegos originales para Amiga 500: Beast, Chase HQ y Paris-Dakar 90, al precio de 950.-pts c/u, ó 2.600.- los tres. Interesados escribir o llamar a: Juan Carlos Alvarez Vicens. Avda.Europa. 103. 9-2. Hospitalet 08907 Barcelona. Tfno: (93) 336 35 47 (Llamadas a partir de las 17:00 h).

Compro programa ensamblador en cartucho ROM "Hexam" para un CPC 6128. Escribid a Angel Gutierrez. C/ San Hilario, 16. 25008 Lérida, o llamad al (973) 23 92 17 de las 20 horas en adelante.

Cambio juegos para PC (sólo originales). Preguntar por Matías. Tfno: 232 97 17. (Me interesa por Arcades y juegos de artes marciales).

Vendo Amstrad CPC 6128 color, más de 20 discos con juegos y muchas utilidades. Regalo libros y revistas Amstrad y además impresora OKI 83A de 136 CPI. Preguntar por Juan al Tfno: 330 16 17 por las tardes.

Vendo colección completa de 45 revistas de Microhobby Amstrad, valorado en 8000.-pts, por 4000.-pts. Interesados escribid a: Jorge Cuenca, C/ Maestro Nicolau, 43-1.3 08911 Badalona. Barcelona.

Vendo ampliación 512K para Amiga 500 por 15.000.-pts. Toni Altadill Mora, C/Boni Aire, 4. 43500 Tortosa.

Vendo el juego DOUBLE DRAGON II (original) al sensacional precio de 1.500.-pts, sólo para usuarios de Amstrad CPC disco. Interesados llamar al Tlfno: (93) 844 87 01 y preguntar por Alexander Velasco. (Envíos contrareembolso).

Cambio juegos originales y utilidades para Amiga y Spectrum. Conteśtaré todas las cartas. Mandar lista a Juan Martinez Miñarro. C/ Abad Escarre, 7-1º. 08190 San Cugat del Valles. Barcelona.

Recién formado Club Nintendo. Interesados escribir al presidente del club: Isaac Rasqui Barrera. C/ Olivera, 10 pral 1ª. Facilito todo tipo de información.

GALICIA

Cambio, compro o vendo juegos y utilidades para Amstrad 464 cassette, gran variedad y todos originales. Interesados llamar al (981) 29 96 866 o escribir a Antonio Manuel Candal. Avda. de los Caidos, 33-5 15009. La Coruña.

Usuario de PC vicioso de los juegos persigue el intercambio de material. Amplio stock de programas originales a tu alcance. Apresúrate, que se acaban. Escribe a: Miguel López, C/ Gral. Rubín, 10-5.D 36001 Pontevedra.

EPISOFT Club de PC y Spectrum creado especialmente para ti un club ideal. Escribe a la C/ Rego de Foz, 6-5. Izq. o llama al Tfno: (982) 13 20 13. Foz. Lugo 27780.

LA RIOJA

Vendo Amstrad CPC 464 monitor en color, 24 revistas Amstrad User Joysticks, fundas y 100 juegos. Tfno: (941) 39 20 57. Llamar de 6 en adelante.

MADRID

Vendo consola Nintendo con cuatro juegos, pistola y dos joystick por 15.000 pesetas. Preguntar por Antonio Pérez (91) 2702623.

Desearía ponerme en contacto con usuarios del Amiga. Increibles novedades (Budokan, F29, etc). Llamar al 690 45 80. Fuenlabrada. Preguntar por Vicente.

Compro, cambio y vendo juegos originales y programas para PCW 8256. Escribe a: Fco. Javier de la Piedra Moreno. C/ Martin de Vargas, 40-5.A 28005 Madrid, o llama al Tfno: (91) 227 73 12. Horas comida.

Se realizan trabajos Basic, Cobol, Fortran. World Perfect, Lotus, etc, de todo tipo. También asesoramos. Económico y rápido. Tfnos: 733 61 03/ 201 54 04. mañanas.

Vendo disco duro Seagate 124 de 20 Megas por 20.000 pesetas. Instalación gratuita. Llamar a Antonio Pérez (91) 2702623.

Cambio juegos originales para PC disco 3 1/2. Enviar lista a: Alfonso García. C/ Ginzo de Limia, 41. 28029 Madrid. Contestaré todas las cartas.

Vendo ordenador Amstrad PCW 8256 doble unidad de disco más impresora. Los interesados llamar a los siguientes tfnos. 7333 25 15 ext 3010. Horas de llamar de 3 a 6, y de 7 a 9 de la tarde. Preguntar por Angel Zamora.

Vendo los siguientes programas para el Amstrad CPC 6128 y el PCW 8256: Supercal 2, Amsfile, Contabilidad General + Vencimientos, Microsoft El fortran-80 compilador en inglés, Super pack-3, Multiplan. Juegos: Batman, Leader Board, Head Over Heells, ColossusChess 4. Disco revista PCW User 1-2-3. 26 discos nuevos sin grabar de 3" CF2. Interesados llamar al siguiente Tfno: 733 25 15 ext 301-344 de 3 a 6 y de 7 a 9. Preguntar por Angel Zamora.

Intercambio juegos y utilidades para CPC 6128 disco. Originales. Prometo contestar. Escribir a: Antonio Montes, C/ Eduardo Dato, 21. 28010 Madrid. Seriedad.

Si quieres convertir tu CPC en un ordenador parlante, compra este periférico, un sintentizador de voz en castellano de la marca MHT Ingenieros, incluyendo software de demostración y para hacer programas con el sintetizador, al precio de 8.500.-. También si quieres tienes el juego de los picapiedra original al precio de 500 pts. Si lo quieres llama al 377 05 99 de Madrid y pregunta por Bruno. ¡Ten en cuenta que el precio del sintetizador es de 11.300.-pts!.

Vendo ordenador Amstrad CPC disco. Monitor color perfecto estado. Regalo: Mesa, convertidor TV, juegos y utilidades, joystick, radio-reloj-despertador. Precio a convenir. Tfno: 614 48 96. Preguntar por Jose.

MURCIA

Desearía contactar con usuarios del Spectrum Plus 3. Interesados escribir a Pedro Meca Jimenez, C/ Travesía de la Viña, 8. Lorca Murcia, o bien llamar al Tfno: (968) 46 40 77.

Compro juegos Nigel Mansell's y Scool Daze en buen estado por 2.000.-pts. También compraría Nigel Mansell's por 1.200.-pts. Si te interesa llama al Tfno: (968) 42 38 97. Preguntar por Paco Chico (los juegos son para Spectrum).

Deseo contactar con usuarios de Amiga para cambiar juegos, programas, etc. Prometo contestar. Daniel Martinez Fernandez. Camino de Enmedio, 1. Puente Tocinos. 30006 Murcia. Sólo originales.

Recién formado Club llamado NOVATO SOFT. Intercambio de programas originales para Amstrad 464 y 6128 (sólo cintas). Llama o escribe a David Perez Florenciano, C/ Velazquez, 11. Tfno: (968) 80 78 33. Preguntar por David. Somos y exigimos seriedad.

Vendo transtape para Amstrad CPC por 5.000.-pts. Lápiz optico para CPC cinta por 6.000.-pts con 2 cintas de software. También vendo curso autodidactico de Basic con 4 cintas y 2 volúmenes. Llamar al Tfno: 23 07 59. Alfonso.

Vendo pistola para consola Sega con regalo de tres juegos. Precio: 8.000.-pts. Una ganga. Interesados llamar al Tfno: 23 07 59 por la tarde. También se venden cartuchos para esta consola: Rastan, Altered Beast, etc.

Vendo consola Sega por 15.000.-pts y regalo dos juegos (Hang-On y Super Wonder Box). Todo valorado en más de 23.000.-pts. Llamar al Tfno: 23 07 59 y preguntar por Alfonso. Tardes.

NAVARRA

Vendo un maravilloso lote de juegos super barato como Capitan Trueno, Gobls N'Gost, Mortadelo y Filemón II, A toda máquina y muchos más en Spectrum. También vendo ordenador Spectrum y Joystick a precio muy recomendable. Llamar al (948) 27 51 34 y preguntar por Miguel.

PAIS VASCO

Vendo e intercambio programas para PC compatibles, Spectrum y Atari 2600. Sólo originales. Gran cantidad de programas, últimas novedades, utilidades, juegos, etc. Pedir lista a: Box, 132 Hondarribia 20280 Guipuzcoa.

VALENCIA

Vendo monitor Amstrad CPC fosforo verde por 10.000.-pts, o lo cambio por un adaptador MP1. Llamar al (96) 139 99 14. Preguntar por Pepe.

Vendo Amstrad CPC 6128 FV con modulador para TV. Muchos juegos, trat. de textos, Dbase II, contabilidad en CP/M y utilidades (discology, etc.). Joystick. Todo por 50.000.-pts. Llamar al (96) 563 29 13.

Cambio programas para PC 5 1/4 utilidades y juegos. Tengo muchos. Me interesa el diseño y los cargadores de aventuras conversacionales. Originales. Javier. C/ Reina Victoria, 15. Elche. Alicante. Tfno: (965) 46 75 20.

¡Alerta!. Se vende CPC 6128 color por precio "tirao", 85.000.-pts, más 60 discos, 400 programas, 300 juegos y el resto increíbles utilidades. Cervantes, 6-4.b 03640 Monovar Alicante. Tfno: (965) 47 33 83.

Vendo lotes de juegos SPCT 40 (Originales), 6.000.-pts y libros del SPC, 53 cintas virgenes Clenner C-20', revistas Micromania Microhobby. Todo muy económico. Tfno: (96) 281 71 98. Preguntar por Tina. Muchas Gracias.

Vendo 40 programas para el CPC cinta por 40.000.-pts. Ultimas novedades (After the war, Emilio Sanchez Vicario, etc..) Llamar al Tfno: (964) 20 77 98. Preguntar por Vicente, o escribir a Vicente Palazon Gonzalez. Paseo de Morella, 36. 12006 Castellón. Sólo originales.

Nace CPC Club para los usuarios de CPC cinta y disco. Revista mensual gratuita. Muchísimas ventajas. Nuevos socios carnet gratis. Llamar al (965) 86 42 89.

EN EL EJEMPLAR DE ENERO DE



- **La Guía del jugador: Operación Stealth.**
- **Trucos, Pokes y Cargadores.**
- **Acaba tus últimos juegos.**
- **Sección consolas.**
- **Lo último en juegos.**
- **Todo esto y mucho más.**

¡NO TE LO PIERDAS!

Composer

El listado que a continuación os ofrecemos, tiene como principal objetivo la composición de temas musicales. Para ello disponemos de cinco menús que nos permiten acceder a otros submenús con las opciones que a continuación exponemos:

MENU 1 - DISCO

- Catálogo: Hace un catálogo del disco A.
- Cargar Datos: Carga un composición en el banco de memoria indicado.
- Directorio: Ofrece la posibilidad de cambiar el área de usuario.
- Borrar: Borra el fichero especificado.
- Salvar Datos: Almacena una composición en disco.
- Salir: Salir de este menú.

MENU 2 - MEMORIA

- Memoria 1, 2, 3 y 4: Selección de uno de los cuatro bancos de memoria.

MENU 3 - INFORMACION

- Gráfica Memo1, 2, 3 y 4.
- Free Relativa.
- Free Absoluta.

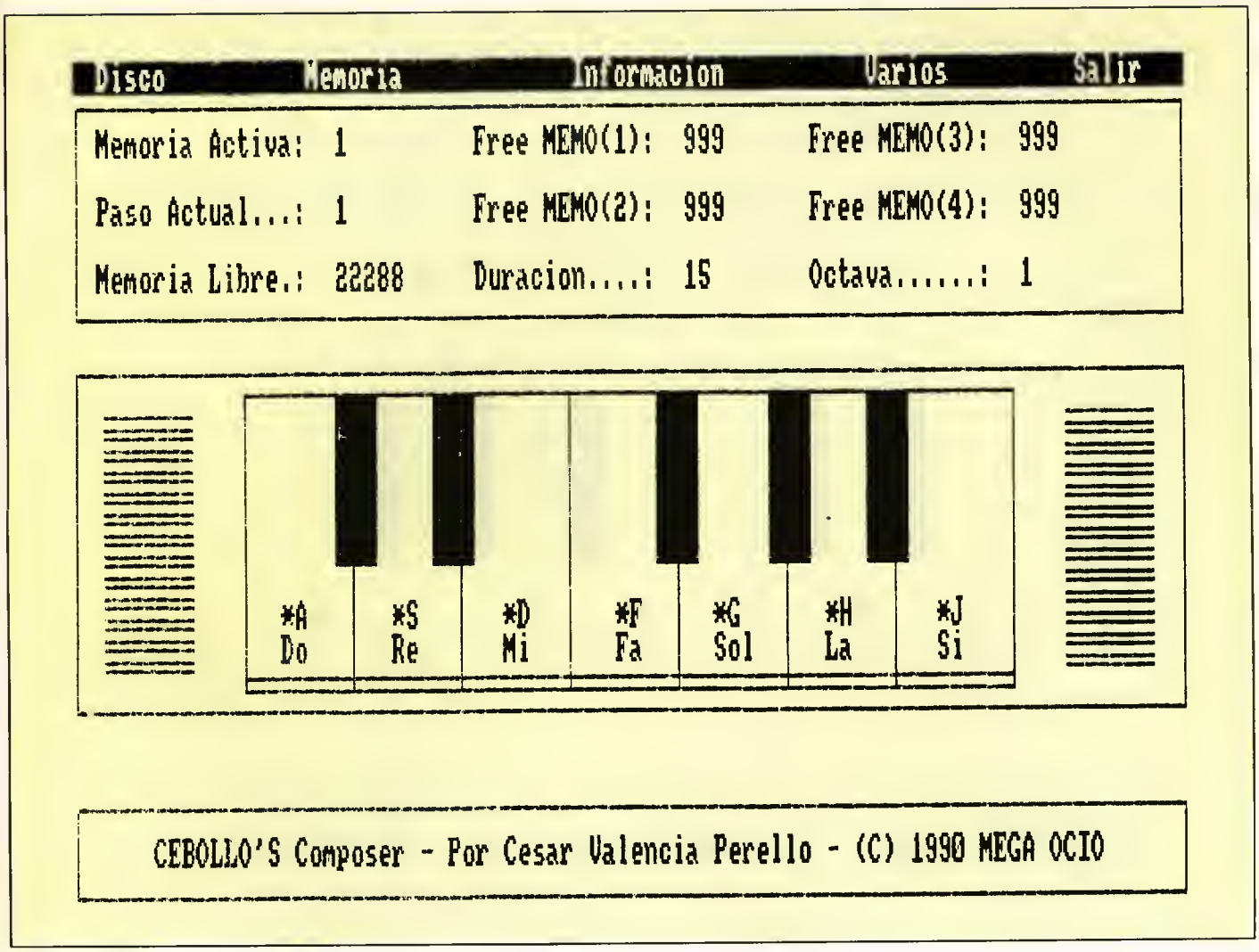
MENU 4

- Duración.
- Octava.
- Borrar Memorias (1, 2, 3 y 4).
- Memoria On: Activar memoria.

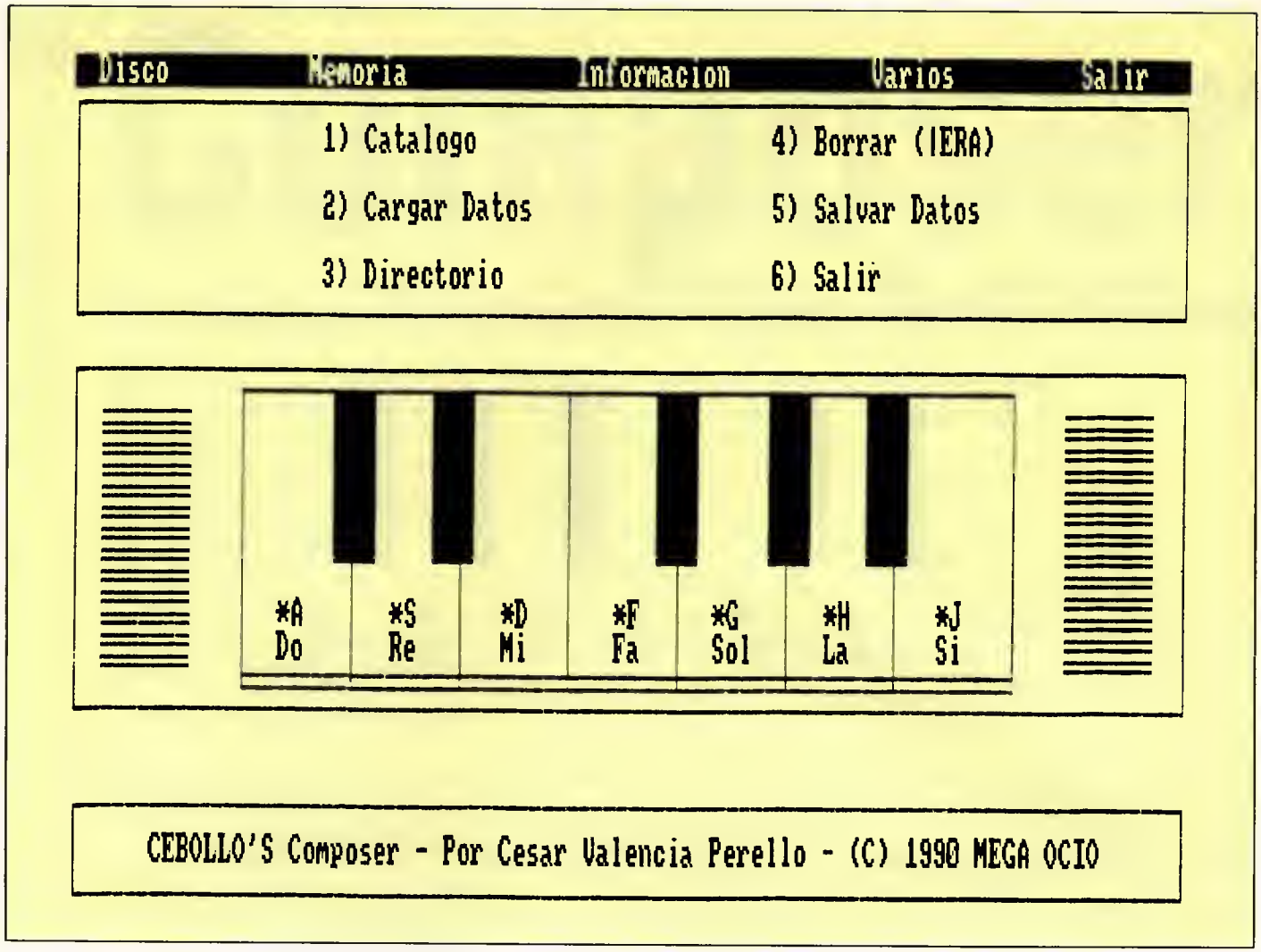
MENU 5 - SALIR

Abandona el programa.

```
10 '      CEBOLLO'S  Composer
20 '
30 '              Por
40 '
50 '     CeSaR VaLeNcIa PeReLLo
60 '
170 DEFINT a-z
180 DIM n(1000):DIM m(4,1000):memo=1:pas
o=1:dur=15:octava=1
190 MODE 2
200 INK 0,0:INK 1,20:BORDER 0
210 SPEED KEY 20,1
220 LOCATE 30,5:PRINT "CEBOLLO'S Compose
r"
230 LOCATE 38,8:PRINT "Por":LOCATE 28,11
:PRINT "Cesar Valencia Perello"
240 LOCATE 34,16:PRINT"MEGA - OCIO"
250 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=""
":WEND
260 MODE 2
270 PAPER 1:PEN 0:LOCATE 1,1:PRINT"  Dis
co          Memoria            Informaci
on          Varios          Salir    ":PAP
ER 0:PEN 1
280 MOVE 2,376:DRAWR 636,0:DRAWR 0,-100:
DRAWR -636,0:DRAWR 0,100
290 WINDOW #2,3,78,3,7
300 GOSUB 580
310 LOCATE 1,17:PRINT"                *A
     *S       *D       *F       *G       *H
    *J"
320 LOCATE 1,18:PRINT"                 Do
     Re       Mi       Fa       Sol      La
    Si"
330 MOVE 100,100:DRAWR 440,0:DRAWR 0,140
:DRAWR -440,0:DRAWR 0,-140
340 FOR dt=100 TO (140+62*6) STEP 62:MOV
E dt,100:DRAWR 0,140:NEXT
350 FOR t1=11 TO 15:LOCATE 20,t1:PRINT C
HR$(143);CHR$(143);CHR$(143):NEXT
360 FOR t2=11 TO 15:LOCATE 27,t2:PRINT C
HR$(143);CHR$(143);CHR$(143):NEXT
370 FOR t3=11 TO 15:LOCATE 43,t3:PRINT C
HR$(143);CHR$(143);CHR$(143):NEXT
380 FOR t4=11 TO 15:LOCATE 51,t4:PRINT C
HR$(143);CHR$(143);CHR$(143):NEXT
390 FOR t5=11 TO 15:LOCATE 58,t5:PRINT C
HR$(143);CHR$(143);CHR$(143):NEXT
400 MOVE 100,106:DRAWR 440,0
410 MOVE 2,2:DRAWR 636,0:DRAWR 0,42:DRAW
R -636,0:DRAWR 0,-42:MOVE 2,90:DRAWR 636
,0:DRAWR 0,160:DRAWR -636,0:DRAWR 0,-160
:FOR DR=230 TO 110 STEP -5:MOVE 20,DR:DR
AWR 50,0:MOVE 570,DR:DRAWR 50,0:NEXT
420 LOCATE 2,24:PRINT"     CEBOLLO'S Com
poser - Por Cesar Valencia Perello - (C)
 1990 MEGA OCIO"
430 A$=INKEY$
440 IF A$="A" OR A$="a" THEN nota=239*oc
tava:GOSUB 630
450 IF A$="S" OR A$="s" THEN nota=213*oc
tava:GOSUB 630
460 IF A$="D" OR A$="d" THEN nota=190*oc
tava:GOSUB 630
470 IF A$="F" OR A$="f" THEN nota=179*oc
tava:GOSUB 630
```




```
480 IF A$="G" OR A$="g" THEN nota=159*oc
tava:GOSUB 630
490 IF A$="H" OR A$="h" THEN nota=142*oc
tava:GOSUB 630
500 IF A$="J" OR A$="j" THEN nota=127*oc
tava:GOSUB 630
510 IF A$="1" THEN GOTO 800
520 IF A$="2" THEN GOTO 990
530 IF A$="3" THEN GOTO 1080
540 IF A$="4" THEN GOTO 1200
550 IF A$="5" THEN MODE 2:PRINT"Espero q
ue lo haya pasado Ud. bien con el Compos
itor Musical CEBOLLO. Gracias.":PRINT:PR
INT:END
560 GOTO 430
570 END
580 LOCATE 3,3:PRINT"Memoria Activa: ";m
emo:GOSUB 740:LOCATE 3,5:PRINT "Paso Act
ual...: ";paso:LOCATE 3,7:PRINT"Memoria
Libre.: ";FRE("")
590 memofree=1:GOSUB 690:LOCATE 30,3:PRI
NT "Free MEMO(1): ";memofree:memofree=2:
GOSUB 690:LOCATE 30,5:PRINT "Free MEMO(2
): ";memofree:memofree=3:GOSUB 690:LOCAT
E 54,3:PRINT "Free MEMO(3): ";memofree
600 memofree=4:GOSUB 690:LOCATE 54,5:PRI
NT "Free MEMO(4): ";memofree:LOCATE 30,7
:PRINT"Duracion....: ";dur:LOCATE 54,7:P
RINT"Octava......: ";Octava
610 RETURN
620 '*** Anade nota a memoria
630 IF paso<999 THEN m(memo,paso)=nota:S
OUND 1,nota,dur,15:paso=paso+1:LOCATE 3,
5:PRINT "Paso Actual...: ";paso:LOCATE 3
,7:PRINT"Memoria Libre.: ";FRE("")
640 IF memo=1 THEN memofree=1:GOSUB 690:
LOCATE 30,3:PRINT "Free MEMO(1): ";memof
ree:RETURN
650 IF memo=2 THEN memofree=2:GOSUB 690:
LOCATE 30,5:PRINT "Free MEMO(2): ";memof
ree:RETURN
660 IF memo=3 THEN memofree=3:GOSUB 690:
LOCATE 54,3:PRINT "Free MEMO(3): ";memof
ree:RETURN
670 IF memo=4 THEN memofree=4:GOSUB 690:
LOCATE 54,5:PRINT "Free MEMO(4): ";memof
ree:RETURN
680 END
690 j=1
700 IF m(memofree,j)=0 THEN memofree=100
```




```
0-j:RETURN
710 j=j+1
720 IF j>999 THEN memofre=0:RETURN
730 GOTO 700
740 jj=1
750 IF m(memo,jj)=0 THEN paso=jj:RETURN
760 jj=jj+1
770 IF jj>999 THEN paso=999:RETURN
780 GOTO 750
790 '**** Menu DISCO
800 CLS#2:PRINT #2,"                    1) C
atalogo                    4) Borrar (!
ERA)":PRINT #2:PRINT#2,"
2) Cargar Datos                    5) Salva
r Datos"
810 PRINT#2:PRINT #2,"                    3)
 Directorio                    6) Salir"
820 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="
":WEND
830 m1$=INKEY$
840 ON VAL(m1$) GOTO 860,870,910,920,930
,970
850 GOTO 830
860 MODE 2:PRINT"Catalogo de A:":PRINT S
TRING$(80,"_"):PRINT:CAT:PRINT:PRINT"Pul
se una tecla para continuar":CALL &BB18:
GOTO 260
870 MODE 2:INPUT "Nombre del Fichero (Si
n Extension)...:",ff$
880 OPENIN ff$+".cc"
890 FOR kk1=1 TO 4:FOR kk2=1 TO 999:INPU
T #9,m(kk1,kk2):NEXT:NEXT
900 CLOSEIN:PRINT:PRINT"Fin de la carga
de datos":PRINT:PRINT"Pulse una tecla pa
ra continuar":CALL &BB18:GOTO 260
910 MODE 2:PRINT"Directorio de A: *.CC":
PRINT STRING$(80,"_"):PRINT:|DIR,"*.cc":
PRINT:PRINT"Pulse una tecla para continu
ar":CALL &BB18:GOTO 260
920 MODE 2:PRINT"Borrar Fichero de A:":P
RINT:INPUT"Nombre del Fichero (Sin Exten
sion)...:";ffb$:|ERA,ffb$+".cc":PRINT:PR
INT"O.k.":PRINT:PRINT"Pulse una tecla pa
ra continuar":CALL &BB18:GOTO 260
930 MODE 2:INPUT "Nombre del Fichero (Si
n Extension)...:",ff$
940 OPENOUT ff$+".cc"
950 FOR kk1=1 TO 4:FOR kk2=1 TO 999:WRIT
E #9,m(kk1,kk2):NEXT:NEXT
960 CLOSEOUT:PRINT:PRINT"Fin de la graba
cion de datos":PRINT:PRINT"Pulse una tec
```

```
la para continuar":CALL &BB18:GOTO 260
970 CLS #2:GOTO 260
980 '**** Menu MEMORIA
990 CLS #2:PRINT #2,TAB(33);"1) Memoria
1":PRINT #2,TAB(33);"2) Memoria 2":PRINT
 #2,TAB(33);"3) Memoria 3":PRINT #2,TAB(
33);"4) Memoria 4"
1000 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":WEND
1010 m2$=INKEY$
1020 ON VAL(m2$) GOTO 1040,1050,1060,107
0
1030 GOTO 1010
1040 memo=1:CLS #2:GOSUB 580:GOTO 430
1050 memo=2:CLS #2:GOSUB 580:GOTO 430
1060 memo=3:CLS #2:GOSUB 580:GOTO 430
1070 memo=4:CLS #2:GOSUB 580:GOTO 430
1080 CLS #2:PRINT #2,"1) Grafica MEM01
 2) Grafica MEM02   3) Grafica MEM03
4) Grafica MEM04":PRINT #2:PRINT #2,"5)
Free Relativa   6) Free Absoluta   7) Sa
lir"
1090 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":WEND
1100 m3$=INKEY$
1110 ON VAL(m3$) GOTO 1130,1140,1150,116
0,1170,1180,1190
1120 GOTO 1100
1130 CLS#2:graf=1:GOTO 1430
1140 CLS#2:graf=2:GOTO 1430
1150 CLS#2:graf=3:GOTO 1430
1160 CLS#2:graf=4:GOTO 1430
1170 CLS#2:PRINT#2:PRINT#2,"La memoria R
elativa es de ";INT(FRE("")/999*4):PRINT
#2:CALL &BB18:CLS #2:GOSUB 580:GOTO 430
1180 CLS#2:PRINT#2:PRINT#2,"La memoria A
bsoluta es del ";INT(100-((42619-FRE("")
-(PEEK(&AE66)+256*PEEK(&AE67)))*100)/426
19);" %":PRINT#2:CALL &BB18:CLS #2:GOSUB
 580:GOTO 430
1190 CLS #2:GOSUB 580:GOTO 430
1200 CLS #2:PRINT #2,"   1) Duracion
   2) Octava          3) Borrar Memorias"
:PRINT#2:PRINT#2,"   4) Borrar MEM01   5
) Borrar MEM02   6) Borrar MEM03   7) Bo
rrar MEM04":PRINT#2:PRINT#2,"   8) Memor
ia ON     9) Salir"
1210 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":WEND
1220 m4$=INKEY$
1230 ON VAL(m4$) GOTO 1250,1260,1280,129
0,1300,1310,1320,1330,1410
1240 GOTO 1220
1250 CLS #2:PRINT#2:INPUT #2,"Introduce
Duracion..: ";dur:CLS#2:GOSUB 580:GOTO 4
30
1260 CLS #2:PRINT#2:INPUT #2,"Introduce
Octava (1-4)..: ";octava:CLS#2:GOSUB 580
:GOTO 430
1270 CLS #2:PRINT#2:PRINT#2,"O.k.":m(mem
o,paso)=0:paso=paso-1:CALL &BB18:CLS#2:G
OSUB 580:GOTO 430
1280 CLS #2:FOR bo1=1 TO 4:FOR bo2=1 TO
999:m(bo1,bo2)=0:NEXT:NEXT:PRINT#2:PRINT
#2,"O.k.":CALL &BB18:CLS#2:GOSUB 580:GOT
O 430
1290 CLS #2:FOR bo2=1 TO 999:m(1,bo2)=0:
NEXT:PRINT#2:PRINT#2,"O.k.":CALL &BB18:C
LS#2:GOSUB 580:GOTO 430
1300 CLS #2:FOR bo2=1 TO 999:m(2,bo2)=0:
NEXT:PRINT#2:PRINT#2,"O.k.":CALL &BB18:C
LS#2:GOSUB 580:GOTO 430
1310 CLS #2:FOR bo2=1 TO 999:m(3,bo2)=0:
NEXT:PRINT#2:PRINT#2,"O.k.":CALL &BB18:C
LS#2:GOSUB 580:GOTO 430
1320 CLS #2:FOR bo2=1 TO 999:m(4,bo2)=0:
NEXT:PRINT#2:PRINT#2,"O.k.":CALL &BB18:C
LS#2:GOSUB 580:GOTO 430
1330 GOSUB 740
1340 nplay=1
1350 nn=m(memo,nplay):GOSUB 1580:LOCATE
xf,21:PEN 1:PRINT CHR$(240)
1360 SOUND 1,m(memo,nplay),dur,14
1370 LOCATE xf,21:PRINT " "
1380 nplay=nplay+1
1390 IF nplay>paso THEN PRINT#2:PRINT#2,
"O.k.":CALL &BB18:CLS#2:GOSUB 580:GOTO 4
30
1400 GOTO 1350
1410 CLS#2:GOSUB 580:GOTO 430
1420 '*** Graficas
1430 lg=1:do=0:re=0:mi=0:fa=0:sol=0:la=0
:si=0
1440 IF m(graf,lg)=239 THEN do=do+1
1450 IF m(graf,lg)=213 THEN re=re+1
1460 IF m(graf,lg)=190 THEN mi=mi+1
1470 IF m(graf,lg)=179 THEN fa=fa+1
1480 IF m(graf,lg)=159 THEN sol=sol+1
1490 IF m(graf,lg)=142 THEN la=la+1
1500 IF m(graf,lg)=127 THEN si=si+1
1510 lg=lg+1
1520 IF lg>999 THEN GOTO 1550
1530 IF m(graf,lg)=0 THEN GOTO 1550
1540 GOTO 1440
1550 MOVE 30,360:DRAW 30+do,360:MOVE 30,
350:DRAW 30+re,350:MOVE 30,340:DRAW 30+m
i,340:MOVE 30,330:DRAW 30+fa,330:MOVE 30
,320:DRAW 30+sol,320:MOVE 30,310:DRAW 30
+la,310:MOVE 30,300:DRAW 30+si,300
1560 MOVE 30,358:DRAW 30+do,358:MOVE 30,
348:DRAW 30+re,348:MOVE 30,338:DRAW 30+m
i,338:MOVE 30,328:DRAW 30+fa,328:MOVE 30
,318:DRAW 30+sol,318:MOVE 30,308:DRAW 30
+la,308:MOVE 30,298:DRAW 30+si,298
1570 LOCATE 60,7:PRINT"Fin de la Grafica
":WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18:CLS #
2:GOSUB 580:GOTO 430
1580 IF nn=239 THEN xf=17:RETURN
1590 IF nn=213 THEN xf=25:RETURN
1600 IF nn=190 THEN xf=33:RETURN
1610 IF nn=179 THEN xf=41:RETURN
1620 IF nn=159 THEN xf=49:RETURN
1630 IF nn=142 THEN xf=57:RETURN
1640 IF nn=127 THEN xf=65:RETURN
1650 RETURN
```

INVADERS 3D

Es poco habitual que en la sección de listados aparezcan programas de grandes gráficos y con la velocidad de Invaders 3D. Se trata, no obstante, de un juego sencillo controlado por cinco teclas:

q: Arriba
a: Abajo
p: Derecha
o: Izquierda
Espacio: Disparo

Nuestra misión será disparar sobre la nave enemiga tantas veces como nos sea posible, evitando de esta forma ser atacados.

```
10 '*****************************
20 '*                           *
30 '*       INVADERS - 3D       *
40 '*                           *
50 '* Por CESAR VALENCIA PERELLO *
80 '*                           *
70 '*      MEGA OCIO 1990       *
80 '*                           *
90 '*****************************
100 '
110  '*** FUNCIONA EN --- CGA --- ****
120  '*** ii y con MINUSCULAS !!  ****
130 '
140 '
150 DEFINT A-Z
160 CLS:SCREEN 1
170 DIM NAVE(1000):DIM EXPLO1(255):DIM E
XPLO2(255):DIM N$(5):DIM R(5)
180 N$(1)="CESAR":N$(2)="*MEGA":N$(3)="O
CIO*":N$(4)="HOLA!":N$(5)="*1990":N(1)=9
99:N(2)=899:N(3)=799:N(4)=699:N(5)=599
190 KEY OFF
200 FOR IPP=1 TO 100
210 XIPP=INT(RND*320)+1
220 YIPP=INT(RND*180)+1
230 LINE (XIPP,YIPP)-(XIPP,YIPP),2
240 NEXT
250 LOCATE 3,16:PRINT"INVADERS 3D"
260 LOCATE 7,18:PRINT" 1. JUGAR"
270 LOCATE 9,18:PRINT" 2. RECORDS"
280 LOCATE 11,18:PRINT" 3. SALIR"
290 LOCATE 20,3:PRINT"Por Cesar Valencia
 - MEGAOCIO 1990"
300 CIRCLE (50,40),30,2:PAINT (50,40),2:
CIRCLE (70,60),18,1:PAINT (70,80),1
310 LINE (320,100)-(160,100),1:LINE (320
,110)-(140,110),1:LINE (320,120)-(120,12
0),1:LINE (320,130)-(1,130),1
320 T$=INKEY$
330 IF T$="1" THEN GOTO 380
340 IF T$="2" THEN CLS:GOTO 1070
350 IF T$="3" THEN CLS:SCREEN 2:SCREEN 0
:LOCATE 1,1:PRINT"Hasta luego!...":END
360 GOSUB 1450
370 GOTO 320
380 BY1=1:BY2=23
390 FOR BABA=1 TO 11
400 LOCATE BY1,1:PRINT STRING$(40," ");
410 LOCATE BY2,1:PRINT STRING$(40," ");
420 BY1=BY1+1:BY2=BY2-1
430 NEXT
440 LINE (40,40)-(70,40):LINE (70,40)-(9
0,30):LINE (90,30)-(94,20):LINE (94,20)-
(94,10):LINE (94,20)-(98,30):LINE (98,30
)-(118,40):LINE (118,40)-(148,40)
450 LINE (128,40)-(108,44):LINE (108,44)
-(100,42):LINE (100,42)-(88,42):LINE (88
,42)-(82,44):LINE (82,44)-(82,40)
460 CIRCLE (84,38),4,1:CIRCLE (104,38),4
,1:CIRCLE (94,36),5,2:PAINT (84,38),1:PA
INT (104,38),1:PAINT (94,36),2
470 LINE (92,24)-(84,22),1:LINE (98,24)-
(104,22),1:CIRCLE (88,29),3:CIRCLE (100,
29),3
480 GET (32,8)-(156,48),NAVE:CLS
490 CIRCLE (10,10),10,1:PAINT (10,10),1:
GET (0,0)-(20,20),EXPLO1
500 CLS:CIRCLE (10,10),10,2:PAINT (10,10
),2:GET (0,0)-(20,20),EXPLO2
510 CLS
520 '
530 LINE (0,190)-(10,180),2:LINE (320,19
0)-(310,180),2:LINE (310,180)-(10,180),2
540 LINE (320,172)-(300,188),1:DRAW "L3
D1 L1 D1 L1 D4 F7"
550 LINE (0,172)-(20,168),1:DRAW "R3 D1
R1 D1 R1 D4 G7"
560 LINE (40,179)-(60,172):DRAW "R3 U1 R
4 U1 R5 U1 R170 D1 R5 D1 R4 D1 R4 D1 R4
D1 R4 D1 R3 D1 R3 D1 R3 D1 R2 D1 R3"
570 TOQUES=0:SCORE=0:LIVES=3:TIEMPO=50:F
IRES=10:X=80:Y=70:IY=4:IX=2:ELEC=0:XC=20
:YC=20:NAVE=0
580 IF ELEC=1 THEN GOTO 750
590 GOSUB 890
600 RANDOMIZE TIME:PADONDE=INT(RND*9)+1
610 IF PADONDE=1 AND X>8 THEN IX=-4:IY=0
620 IF PADONDE=2 AND X>8 AND Y>8 THEN IX
=-4:IY=-2
630 IF PADONDE=3 AND Y>8 THEN IX=0:IY=-2
640 IF PADONDE=4 AND X<188 AND Y>8 THEN
IX=4:IY=-2
650 IF PADONDE=5 AND X<188 THEN IX=4:IY=
0
660 IF PADONDE=6 AND X<188 AND Y<118 THE
N IX=4:IY=2
670 IF PADONDE=7 AND Y<170 THEN IX=0:IY=
2
680 IF PADONDE=8 AND X>8 AND Y<118 THEN
IX=-4:IY=2
```

```
690 IF PADONDE=9 THEN GOTO 600
700 TOPE=INT(RND*20)+1
710 IF X=184 THEN IX=-4:IY=0
720 IF X=8 THEN IX=4:IY=0
730 IF Y=116 THEN IY=-2:IX=0
740 IF Y=8 THEN IY=2:IX=0
750 IF X>=8 AND X<=188 THEN X=X+IX
760 IF Y>=6 AND Y<=116 THEN Y=Y+IY
770 PUT (X,Y),NAVE,PSET
780 BOLON=BOLON+1
790 IF BOLON>=TOPE THEN BOLON=0:GOTO 800
800 A$=INKEY$
810 IF A$="p" AND XC<310 THEN XC=XC+18
820 IF A$="o" AND XC>10 THEN XC=XC-16
830 IF A$="a" AND YC<148 THEN YC=YC+16
840 IF A$="q" AND YC>10 THEN YC=YC-18
850 IF A$=" " THEN LINE (30,170)-(XC,YC)
,2:LINE (290,170)-(XC,YC),2:LINE (30,170
)-(XC,YC),0:LINE (290,170)-(XC,YC),0:SOU
ND 650,.1:SOUND 600,.1:SOUND 550,.1:FIRE
S=FIRES-1:GOSUB 890:GOTO 980
860 TIEMPO=TIEMPO-1:LOCATE 24,23:PRINT"T
IME:";TIEMPO;
870 IF TIEMPO<=1 THEN TIEMPO=50:LIVES=LI
VES-1:FOR SE=40 TO 140 STEP 10:SOUND SE,
.5:NEXT:FOR SE1=140 TO 40 STEP-10:SOUND
SE1,.5:NEXT:GOSUB 890
880 GOTO 710
890 FOR ID=1 TO FIRES:LOCATE 24,ID+2:PRI
NT CHR$(254);" ";:NEXT
900 FOR IT=1 TO TOQUES:LOCATE 24,IT+14:P
RINT CHR$(228);" ";:NEXT
910 FOR IV=1 TO LIVES:LOCATE 24,IV+18:PR
INT CHR$(175);" ";:NEXT
920 IF FIRES=0 THEN FIRES=10:LIVES=LIVES
-1
930 IF LIVES=0 THEN GOTO 1040
940 IF TOQUES=3 THEN NAVE=255:SCORE=SCOR
E+(50-TIEMPO)*2
950 LOCATE 24,32:PRINT SCORE;
980 RETURN
970 FOR R=32 TO 255:PRINT R,CHR$(R):NEXT
980 IF YC>(Y+4) AND YC<(Y+38) AND XC>(X+
8) AND XC<(X+120) THEN TOQUES=TOQUES+1:F
IRES=FIRES+1:SOUND 50,1:SOUND 40,1:PUT (
XC,YC),EXPLO1,XOR:FOR R=1 TO 75:NEXT:PUT
 (XC,YC),EXPLO1,XOR:GOSUB 890
990 IF NAVE=255 THEN GOSUB 1010
1000 GOTO 880
1010 FOR MNA=Y TO 1 STEP-4:PUT (X,MNA),N
AVE,PSET:SOUND 200-MNA,.1:NEXT:PUT (X,MN
A+4),NAVE,XOR:FOR K=100 TO 200 STEP 10:S
OUND K,.2:NEXT:TOQUES=0:FIRES=10:TIEMPO=
50:NAVE=0:LOCATE 23,3:LOCATE 24,3:PRINT
STRING$(34," ");:GOSUB 890
1020 X=80:Y=70:IX=-2:IY=-4:ELEC=0:XC=20:
YC=20:GOTO 580
1030 END
1040 FOR G=300 TO 40 STEP-10:SOUND G,.1:
NEXT
1050 LOCATE 1,24:FOR R=1 TO 25:PRINT:NEX
T:CLS
1080 LOCATE 10,15:PRINT"GAME OVER":GOTO
1180
1070 FOR IPP=1 TO 100
1080 XIPP=INT(RND*320)+1
1090 YIPP=INT(RND*200)+1
1100 LINE (XIPP,YIPP)-(XIPP,YIPP),2
1110 NEXT
1120 LOCATE 5,17:PRINT"RECORDS"
1130 CHO=1:FOR IN=1 TO 9 STEP 2:LOCATE I
N+7,14:PRINT N$(CHO);:LOCATE IN+7,24:PRI
NT N(CHO);:CHO=CHO+1:NEXT
1140 CIRCLE (270,150),22,1:PAINT (270,15
0),1:CIRCLE (260,166),14,2:PAINT (280,18
8),2
1150 CIRCLE (30,30),10,2:PAINT (30,30),2
1160 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":WEND
1170 CLS:GOTO 200
1180 YY1=10:YY2=50:YY3=91:YY4=133:YY5=18
4
1190 XX1=320:XX2=170:XX3=210:XX4=270:XX5
=298
1200 WHILE INKEY$=""
1210 LINE (XX1,YY1)-(XX1,YY1),2:LINE (XX
2,YY2)-(XX2,YY2),2:LINE (XX3,YY3)-(XX3,Y
Y3),2:LINE (XX4,YY4)-(XX4,YY4),2:LINE (X
X5,YY5)-(XX5,YY5),2
1220 LINE (XX1,YY1+90)-(XX1,YY1+90),2:LI
NE (XX2,YY2+90)-(XX2,YY2+90),2:LINE (XX3
,YY3-71)-(XX3,YY3-71),2:LINE (XX4,YY4+20
)-(XX4,YY4+20),2:LINE (XX5,YY5-90)-(XX5,
YY5-90),2
1230 IF XX1>10 THEN XX1=XX1-4 ELSE LINE
(XX1,YY1)-(XX1,YY1),0:LINE (XX1,YY1+90)-
(XX1,YY1+90),0:XX1=320
1240 IF XX2>10 THEN XX2=XX2-7 ELSE LINE
(XX2,YY2)-(XX2,YY2),0:LINE (XX2,YY2+90)-
(XX2,YY2+90),0:XX2=320
1250 IF XX3>10 THEN XX3=XX3-6 ELSE LINE
(XX3,YY3)-(XX3,YY3),0:LINE (XX3,YY3-71)-
(XX3,YY3-71),0:XX3=320
1280 IF XX4>10 THEN XX4=XX4-8 ELSE LINE
(XX4,YY4)-(XX4,YY4),0:LINE (XX4,YY4+20)-
(XX4,YY4+20),0:XX4=320
1270 IF XX5>10 THEN XX5=XX5-5 ELSE LINE
(XX5,YY5)-(XX5,YY5),0:LINE (XX5,YY5-90)-
(XX5,YY5-90),0:XX5=320
1280 LINE (XX1+4,YY1)-(XX1+4,YY1),0:LINE
 (XX2+7,YY2)-(XX2+7,YY2),0:LINE (XX3+6,Y
Y3)-(XX3+6,YY3),0:LINE (XX4+8,YY4)-(XX4+
8,YY4),0:LINE (XX5+5,YY5)-(XX5+5,YY5),0
1290 LINE (XX1+4,YY1+90)-(XX1+4,YY1+90),
0:LINE (XX2+7,YY2+90)-(XX2+7,YY2+90),0:L
INE (XX3+6,YY3-71)-(XX3+6,YY3-71),0:LINE
 (XX4+8,YY4+20)-(XX4+8,YY4+20),0:LINE (X
X5+5,YY5-90)-(XX5+5,YY5-90),0
1300 WEND
1310 CLS
1320 IF SCORE>N(5) AND SCORE<N(4) THEN G
OSUB 1380:N(5)=SCORE:N$(5)=NR$:CLS:GOTO
200
1330 IF SCORE>N(4) AND SCORE<N(3) THEN G
OSUB 1380:N(5)=N(4):N$(5)=N$(4):N(4)=SCO
RE:N$(4)=NR$:CLS:GOTO 200
1340 IF SCORE>N(3) AND SCORE<N(2) THEN G
OSUB 1380:N(5)=N(4):N$(5)=N$(4):N(4)=N(3
):N$(4)=N$(3):N(3)=SCORE:N$(3)=NR$:CLS:G
OTO 200
1350 IF SCORE>N(2) AND SCORE<N(1) THEN G
OSUB 1380:N(5)=N(4):N$(5)=N$(4):N(4)=N(3
):N$(4)=N$(3):N(3)=N(2):N$(3)=N$(2):N(2)
=SCORE:N$(2)=NR$:CLS:GOTO 200
1360 IF SCORE>N(1) THEN GOSUB 1380:N(5)=
N(4):N$(5)=N$(4):N(4)=N(3):N$(4)=N$(3):N
(3)=N(2):N$(3)=N$(2):N(2)=SCORE:N$(2)=NR
$:N(1)=SCORE:N$(1)=NR$:CLS:GOTO 200
1370 CLS:GOTO 200
1380 CLS:GOSUB 1400:LOCATE 3,13:PRINT"!F
ELICIDADES!":LOCATE 6,8:PRINT"HAS BATIDO
 UN NUEVO RECORD":LOCATE 11,17:PRINT"---
---":LOCATE 11,17:INPUT "",NR$
1390 NR$=LEFT$(NR$,5):RETURN
1400 FOR IPP=1 TO 100
1410 XIPP=INT(RND*320)+1
1420 YIPP=INT(RND*200)+1
1430 LINE (XIPP,YIPP)-(XIPP,YIPP),2
1440 NEXT:RETURN
1450 READ N
1460 IF N=1 THEN RESTORE 1490:GOTO 1450
1470 SOUND N,2:FOR R=1 TO 20:NEXT
1480 RETURN
1490 DATA 523,440,349,523,440,349,523,44
0,349,523,440,349,493,392,329,493,392,32
9,493,392,329,493,392,329,440,349,293,44
0,349,293,440,349,293,440,349,293,493,39
2,329,493,392,329,493,392,329,493,392,32
9,1
```

LISTADOS SPECTRUM

EL FARAON



Si tu fuerte no es la Historia ni la arqueología, tienes otras formas de divertirte con ellas, por ejemplo, retrocediendo al pasado hasta la época de los faraones egipcios. La emoción va a ponerse a flor de piel y es que el cometido final del juego no es otro que encontrar la máscara mortuoria de Tutankhamon, que además de tener una importancia vital en la historia, es de oro macizo...

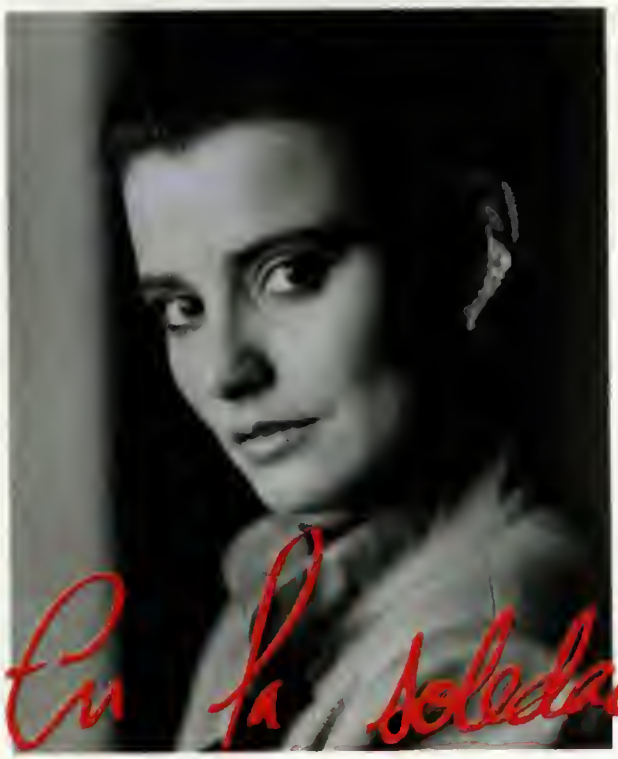
Los controles para el juego son:

1: ARRIBA Q:ABAJO
0: DERECHA 9:IZQUIERDA
Z: SALTO A LA IZQUIERDA
M: SALTO A LA DERECHA

Nota importante: Las letras mayúsculas subrayadas, deben de ser tecleadas en modo gráfico (Mayúsculas y 9).

```
   1 RESTORE : FOR f=USR "a" TO USR "s"+
7: READ g: POKE f,g: NEXT f
   2 DATA 63,98,196,143,152,176,230,170,
252,70,35,241,25,13,103,85,101,7,133,13,
215,37,197,7,166,224,161,176,235,164,163
,224
   3 DATA 56,56,16,124,186,56,40,40,56,5
6,16,120,184,56,36,34,28,26,8,30,29,28,3
6,68,24,24,126,126,24,24,24,24
   4 DATA 0,0,0,130,127,130,0,0,255,255,
85,85,84,16,0,0,255,255,95,87,21,5,1,1,2
55,255,250,234,168,160,128,128,56,40,56,
16,16,28,16,30
   5 DATA 31,32,64,255,128,128,128,255,2
54,6,10,242,18,20,24,240
   6 DATA 0,0,0,31,32,64,128,255,0,0,0,2
48,4,2,1,255,144,145,147,145,147,151,144
,255,9,137,201,137,201,233,9,255
  20 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: CLS : LET
 hs=0: GO TO 8000
 100 CLS : PRINT #1; INK 6;k$( TO k): PR
INT INK 6;AT 3,30;"?": FOR f=9 TO 21 STE
P 4: PRINT INK 2;AT f,1;"LJJJJJJJJJJJJJJ
JJJJJJJJJJJJJJK": NEXT f: PRINT INK 2;AT
 5,1;"LJ      JJ      JJ      JJK"
 101 RESTORE 100: FOR f=USR "u" TO USR "
u"+7: READ g: POKE f,g: NEXT f: FOR f=18
 TO 19: PRINT INK 4;AT f,30;" S ";AT f-4
,1;" S ";AT f-8,30;" S ";AT f-12,1;" S "
: NEXT f
 102 DATA 36,66,36,66,36,66,36,66
 103 LET a$="J     ": RETURN
1000 GO SUB 4000: LET p$="12": LET bo=bb
: LET c=10: GO SUB 100: LET a=20: LET b=
1: LET m=1: GO SUB 6999+1*le
1019 GO TO 1250
1020 LET a$=a$(5)+a$( TO 4): PRINT INK 3
;AT 5,4;a$;AT 5,13;a$;AT 5,22;a$
1030 IF ATTR (a+1,b)=3 THEN PRINT AT a,b
;" ": LET b=b+1
1035 PRINT AT a,b;"E"
1039 IF cc=1 THEN PRINT AT a,b;h$(d)
1040 GO SUB 9500
1050 LET p$=p$(2 TO )+p$(1): RESTORE 299
9+1*VAL p$(1): FOR f=USR "t" TO USR "t"+
7: READ g: POKE f,g: NEXT f: LET c$=c$(3
2)+c$( TO 31): LET d$=d$(2 TO )+d$(1)
1060 PRINT INK 4;AT 20,1;d$( TO 30);AT 1
2,1;d$( TO 30); INK 5;AT 8,1;c$( TO 30);
AT 16,1;c$( TO 30)
1065 IF cc=1 THEN RETURN
1070 IF SCREEN$ (a+1,b)=" " THEN GO TO 8
500
1080 IF a>6 THEN IF SCREEN$ (a,b)<>" " T
HEN GO TO 8500
1090 IF SCREEN$ (a+1,b)=" " THEN GO TO 8
500
1100 IF SCREEN$ (a,b+1)<>" " AND INKEY$=
"0" THEN GO TO 8500
1110 IF SCREEN$ (a,b-1)<>" " AND INKEY$=
"9" THEN GO TO 8500
1120 IF INKEY$="0" THEN LET m=1: PRINT A
T a,b;" ": LET b=b+1: PRINT AT a,b;h$(m)
: BEEP .05,21-a: BEEP .05,-(21-a)
1130 IF INKEY$="9" THEN PRINT AT a,b;" "
: LET m=2: LET b=b-1: PRINT AT a,b;h$(m)
: BEEP .05,21-a: BEEP .05,-(21-a)
1135 IF INKEY$="1" AND ATTR (a-2,b)=4 TH
EN PRINT AT a,b;" ": LET a=a-4: BEEP .05
,5: BEEP .05,9
1140 IF INKEY$="q" AND ATTR (a+2,b)=4 TH
EN PRINT AT a,b;" ": LET a=a+4: BEEP .05
,9: BEEP .05,5
1160 IF INKEY$="z" THEN IF b<>1 THEN LET
 d=2: GO TO 9200
1170 IF INKEY$="m" THEN IF b<>30 THEN LE
T d=1: GO TO 9200
1175 NEXT f
1250 LET cc=0: GO TO 1020
2000 LET st=st+1: PRINT AT a,b;"?": LET
s=s+bo: GO SUB 9500: FOR f=0 TO 50 STEP
5: BEEP .05,f: BEEP .05,-f: BEEP .05,f+1
: NEXT f: BEEP .2,0: LET k=k+1: FOR f=1
TO 500: NEXT f: IF k=14 THEN GO TO 9000
2001 IF le<>14 THEN LET le=le+1
2002 FOR f=1 TO 22: POKE USR 3280,0: NEX
T f: GO TO 1000
3000 DATA 0,14,10,234,169,41,56,0
3001 DATA 0,0,56,41,169,234,10,14
4000 LET a$="      PANTALLA    ..."
```

```
4001 CLS : PRINT AT 0,4;: FOR f=1 TO LEN
 a$: PRINT a$(f);: BEEP .05,RND*50: NEXT
 f: PRINT st: FOR f=1 TO 500: NEXT f: RE
TURN
4900 IF SCREEN$ (a+1,b)<>" " THEN LET s=
s+5
4901 IF SCREEN$ (a+1,b+1)<>" " THEN LET
s=s+5
4902 IF SCREEN$ (a+1,b-1)<>" " THEN LET
s=s+5
4905 RETURN
7000 LET c$="        I
     ": LET d$="          T
          ": RETURN
7001 LET c$="        I         I
     ": LET d$="          T         T
          ": RETURN
7002 LET c$="        I    I
   I ": LET d$="          T         T
         T  ": RETURN
7003 LET c$="        I    I    I
   I ": LET d$="          T     T
T          T  ": RETURN
7004 LET c$="        I    I    I    I
   I ": LET d$="          T     T
T      T       T  ": RETURN
7005 LET c$="        I    II   I    I
   I ": LET d$="          T     T
T      T T      T  ": RETURN
7006 LET c$="        I    II   I    II
   I ": LET d$="          T     T T
 T      T T      T  ": RETURN
7007 LET c$="        I    II   I    II
   II": LET d$="          T     T T
 T      T T      T T ": RETURN
7008 LET c$="   I    I    II   I    II
   II": LET d$="    T     T     T T
  T      T T      T T ": RETURN
7009 LET c$="   II   I    II   I    II
   II": LET d$="    T T     T     T T
    T      T T      T T ": RETURN
7010 LET c$="   II   II   II   I    II
   II": LET d$="    T T     T     T T
    T T     T T     T T ": RETURN
7011 LET c$="   II   II   II   II   II
   II": LET d$="    T T     T T     T T
    T T     T T     T T ": RETURN
7012 LET c$="I  I   I   I   I   I   I
 I   ": LET d$=" T     T     T     T
  T     T     T     T     ": RETURN
7013 LET c$="  II  II  II  II  II  II
   II": LET d$=" T    T T    T T    T T
   T T    T T    T T    T ": RETU
RN
7500 PRINT AT 14,3;"1-ARRIBA        Q-ABA
JO "
7555 PRINT AT 16,3;"9-IZQUIERDA     O-DER
ECHA "
7899 PRINT AT 18,3;"Z-SALTO I.      M-SAL
TO D. ": GO TO 8001
7900 PAUSE 1000
8000 CLS : PRINT AT 0,3;"SOFTWARE MEGAOC
IO PRESENTA:"; INK 6;AT 6,8;"DC";AT 5,8;
"AB";AT 2,8;"- LA ";AT 4,12;"TUMBA";AT 6
,19;"DEL FARAON -"; INK 6;AT 8,3;"? POR
MEGAOCIO 1990"; INK 2;AT 10,3;"ALTA PUNT
UACION:";hs; PAPER 6; FLASH 1;AT 12,3;"
PRESIONE UNA TECLA ": GO TO 7500
8001 PAUSE 0: PAUSE 0: LET st=1: LET bb=
2500: LET le=1: LET k=0: LET k$="MMMMMMM
MMMMMM": DIM h$(2): LET h$(1)="F": LET h
$(2)="G": LET s=0: LET li=3: LET l$="FFF
"
8002 GO TO 1000
8500 IF SCREEN$ (a+1,b)=" " THEN FOR f=a
 TO 21: PRINT AT f,b;h$(m): BEEP .05,21-
f: PRINT AT f,b;" ": NEXT f: LET a=21
8501 PRINT AT a,b; INK 6;"H": BEEP .5,7:
 BEEP .5,5: BEEP .5,4: BEEP .5,5: BEEP .
5,4: BEEP .5,2: BEEP 1,0
8502 LET li=li-1: IF li=0 THEN PRINT AT
10,9;" GAME OVER ": IF s>hs THEN LET hs=
s
8503 FOR f=1 TO 500: NEXT f: FOR f=1 TO
22: POKE USR 3280,0: NEXT f: IF li=0 THE
N GO TO 8000
8504 GO TO 1000
9000 CLS : LET a$="MUY BIEN! HAS ENCONTR
ADO EL IDOLO DE ORO.": PRINT AT 2,0: FOR
 f=1 TO LEN a$: PRINT INK INT (RND*3)+2;
a$(f);: BEEP .05,RND*50: NEXT f: FOR f=1
0 TO 20 STEP 2: PRINT INK 2;AT f,1;"PQ
PQ";AT f+1,1;"??  ??";AT f,25;"PQ  PQ";A
T f+1,25;"RS  RS": NEXT f
9001 FOR f=9 TO 19 STEP 2: PRINT INK 2;A
T f,3;"PQ";AT f,27;"PQ";AT f+1,3;"RS";AT
 f+1,27;"RS": NEXT f
9002 LET po=15: FOR f=14 TO 21: FOR g=po
 TO 31-po STEP 2: PRINT INK 6;AT f,g;"NO
": NEXT g: LET po=po-1: NEXT f
9003 PRINT INK 4;AT 11,8;"LJJJJJJJJJJJJJ
JK";AT 7,0;"LJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJ
JJJK"
9004 PRINT INK 6;AT 10,15;"DC";AT 9,15;"
AB"
9006 BEEP .5,0: BEEP .5,5: BEEP .5,7: BE
EP .5,9: BEEP .5,7: BEEP 1,4
9007 FOR f=1 TO 2000: NEXT f: CLS : PRIN
T AT 10,0; FLASH 1;"-HABER SI LO HACES D
E NUEVO-": FOR f=1 TO 500: NEXT f
9008 IF bb<>2000 THEN LET bb=bb-100
9009 CLS : LET k=0: LET le=2: GO TO 1000
9200 IF SCREEN$ (a+1,b)=" " THEN GO TO 8
500
9201 LET cc=1: PRINT AT a,b;" ": LET b=b
+(d=1)-(d=2): LET a=a-1: LET p=0: IF ATT
R (a,b)=4 THEN LET p=1: LET y=a: LET x=b
9202 IF ATTR (a,b)=6 THEN GO TO 2000
9203 GO SUB 1020: GO SUB 4900: PRINT AT
a,b;" ": BEEP .05,0: BEEP .05,5: LET b=b
+(d=1)-(d=2): LET a=a+1: IF a>6 THEN IF
SCREEN$ (a,b)<>" " THEN GO TO 8500
9204 PRINT AT a,b;h$(m): BEEP .05,10: IF
 p=1 THEN PRINT INK 4;AT y,x;" S "
9206 LET cc=0: GO TO 1020
9500 PRINT AT 0,0;"SCORE:";s;"    ";I$( T
O li);AT 0,26;"BONUS:"
9501 LET c=c-1: IF c=0 THEN LET c=10: LE
T bo=bo-100
9502 PRINT AT 1,26;bo;"  ": IF bo=0 THEN
 GO TO 8500
9503 RETURN
```

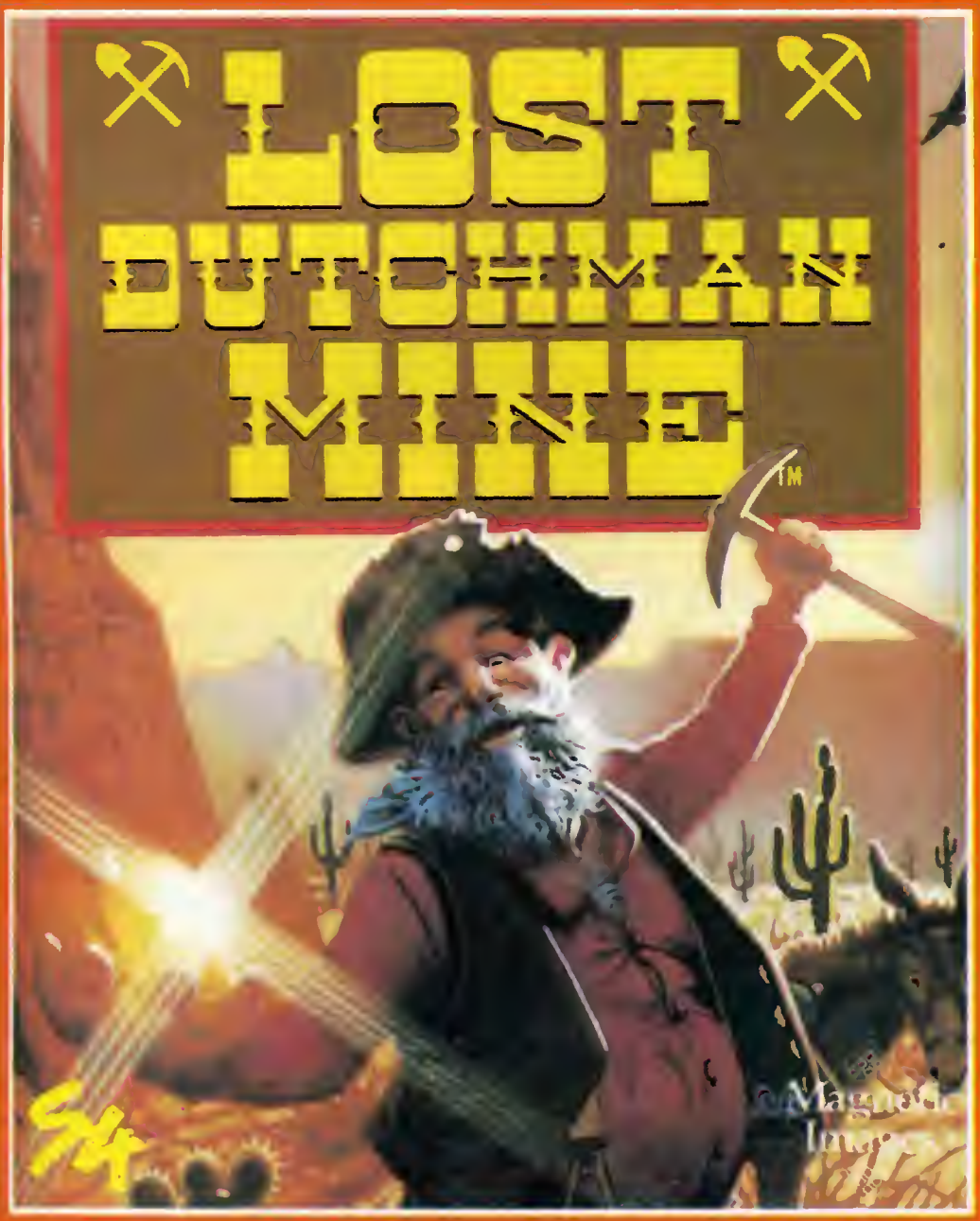


En la soledad de la vida, nunca escojas como amiga a la heroina

EN LA SOLEDAD DE LA VIDA, NUNCA ESCOJAS COMO AMIGA A LA HEROINA.

CORAL BISTUER.

Y TÚ ¿QUÉ OPINAS?











LOST DUTCHMAN MINE™

En los salones del viejo oeste se cuentan historias sobre una fortuna de oro que está esperando ser descubierta. Se cuenta que un viejo buscador de oro encontró una mina en el año 42, en la que los filones de oro parecían iluminar la tierra. Murió antes de poder declarar su propiedad pero corren rumores de que hizo un plano de la llamada Lost Dutchman Mine. Muchos la han buscado y todos han fracasado, pero tu viaje acaba de comenzar..

Distributed by
INNERPRISE
Software, Inc

Magnetic Images

SYSTEM 4

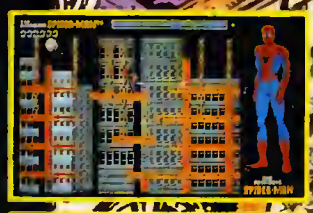
SYSTEM 4 de España, S.A. Plaza de los Mártires 10 28034 · MADRID Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

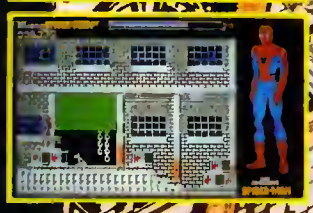
Haz el papel del personaje favorito de Marvel, Spider Man, en una carrera contrarreloj enormemente adictiva para salvar a Mary Jane de las garras de Mysterio.

el ASOMBROSO SPIDER-MAN®

- *Arrástrate por tóxicas alcantarillas infestadas de ratas, asómbrate de la gravedad siempre cambiante del espacio exterior.*
- *Defiéndete de las momias mecánicas de antiguas tumbas.*
- *Lucha con Godzilla cuando escales los rascacielos de Manhattan.*
- *Explora las minas de oro del Salvaje Oeste repletas de potentes explosivos.*
- *Balancéate con tus telas de araña sobre fosos infestados de tiburones y agujeros de fuego.*
- *Plataformas móviles, muros que desaparecen, suelos electrificados y robots inteligentes.*
- *256 sprites de animación para Spidey.*
- *Control completo de la fórmula secreta de Peter parker.*
- *Puedes disparar en 8 direcciones diferentes.*
- *Aturde a los robots, pulsa conmutadores y salta con tus telarañas para mantenerte seguro.*
- *Salta de telaraña en telaraña sobre las trampas y los peligros puestos por Mysterio.*







Spider - Man, Mysterio and all Marwell characters and the distinctive lixensses
There of are Trademarks of the Marvell Entertainment Group, Inc. and are used with permission.
THE AMAZING SPIDER-MAN is produced under license from The Marvel Entertainment Group Inc.

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Montesquido, 22, Bajo
Telfs 381 04 32 381 05 29
28028 Madrid